Micromanía

Sólo para adictos

LA PRIMERA REVISTA DE JUEGOS EN ESPAÑA

INCLUYE 2 CD-ROM

www.hobbypress.es/MICROMANIA

AÑO XVII - Número 83 - 650 PTAS/ 3,91€ Portugal 792 $ Cont./3,95€



AVANCE

Se acerca... Unreal II

¡¡Un lujazo para tu PC!!

PATAS ARRIBA

Solución completa de Ghost Recon

y además, todas las claves de Yuri's Revenge y Aliens vs Predator 2

MEGAJUEGO

Empire Earth

El relevo de Age of Empires

EN LOS 2 CDs

ESTE MES 15 DEMOS

DEMO DEL MES

Empire Earth

Y además, DEMOS de:

- WORLD WAR III
- ZOO TYCOON
- FIFA 2002
- EVIL TWIN
- NHL 2002
- DUNE

y muchas más...

¡¡Lo hemos jugado!! ...y te contamos cómo es

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Escapa del horror nazi

HOBBY PRESS

00083

8 424094 820313

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

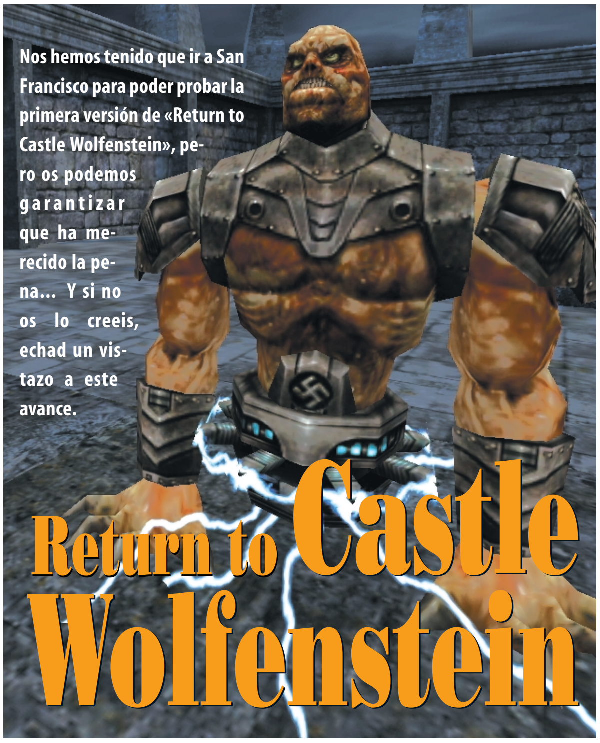
En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Micromanía
Sólo para adictos

AÑO XVII - TERCERA ÉPOCA - Número 83

650 PTAS/3.91€

16 [AVANCE ESPECIAL]



Nos hemos tenido que ir a San Francisco para poder probar la primera versión de «Return to Castle Wolfenstein», pero os podemos garantizar que ha merecido la pena... Y si no os lo creeis, echad un vistazo a este avance.

Return to Castle Wolfenstein

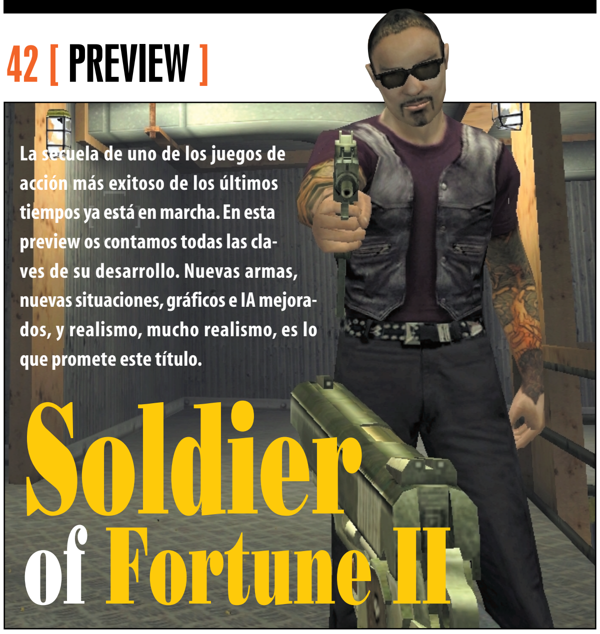
30 [REPORTAJE]



Xbox

Xbox ya ha llegado a Europa, así que hemos cogido la maleta y nos hemos ido hasta Cannes para asistir a la presentación que Microsoft ha preparado para su flamante consola. Sí, será muy cara, pero... ¡vaya juegos!

42 [PREVIEW]



La secuela de uno de los juegos de acción más exitoso de los últimos tiempos ya está en marcha. En esta preview os contamos todas las claves de su desarrollo. Nuevas armas, nuevas situaciones, gráficos e IA mejorados, y realismo, mucho realismo, es lo que promete este título.

Soldier of Fortune II

68 [MEGAJUEGO]



Empire Earth

Los amantes de la estrategia en tiempo real están de enhorabuena. El creador de «Age of Empires» se ha puesto manos a la obra y ha desarrollado uno de los juegos de estrategia más hermosos que hemos visto nunca.

82 [PUNTO DE MIRA]



Ghost Recon

El último juego de acción de la factoría de Tom Clancy merece un punto de mira tan extenso como el que le hemos dedicado este mes. Después de horas y horas de juego, os podemos garantizar que estamos ante un gran título.

73 [PUNTO DE MIRA]

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Director de Arte
Jesús Caldeiro

Redacción
Pablo Leceta, Luis Escribano, Jorge Portillo, Ignacio Cuezva

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Iván Heras, Marta Sánchez

On Line
Lina Álvarez

Secretaria de Redacción
Sonia Luengo

Colaboradores
F. Herrera, J. A. Pascual, S. Erice, X. Marcé, Ventura y Nieto, E. Bellón, G. Saiz, C. Nuzzo, A. Trejo, J. Martínez, C. Vidal, A. Do Pazo, G. Pérez-Ayala, R. Lorente, Derek de la Fuente (U.K.)

Edita
HOBBY PRESS

Director General
Carlos Pérez

Directora de Publicaciones
Mamen Perera

Directores Editoriales
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Directora de Marketing
María Moro

Director de Producción
Julio Iglesias

Director de Distribución
Javier Tallón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: **María José Olmedo**, Directora de Publicidad
<mjolmedo@hobbypress.es>
Nuria Sancho, Jefe de Publicidad
Mónica Saldaña, Coordinadora de Publicidad
Pedro Teixeira, 8 - 9ª Planta 28020 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES:
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: **María Luisa Cobián**
Murillo, 6 - 41800 San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Redacción
Pedro Teixeira, 8 - 5ª Planta 28020 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902151798
Suscripciones: Tel.: 906 301830 Fax: 902151798

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **CEDE, S.A.** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130
Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V**. Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final
Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo,
Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Avenida Gráfica**
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid
Madrid Tel.: 91 680 20 03

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

2/2002

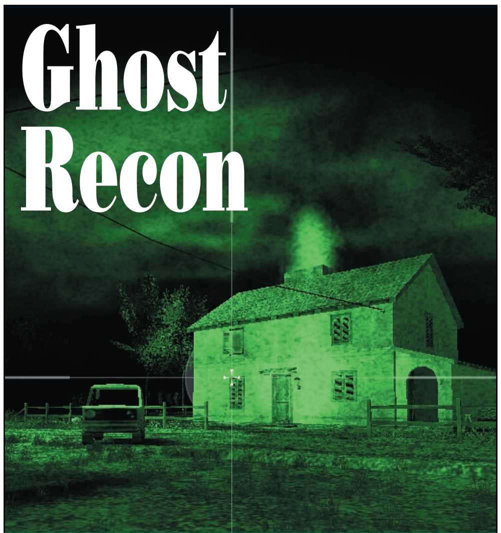
Printed in Spain

ARi Asociación de Revistas de Información

GRUPO AXEL SPRINGER

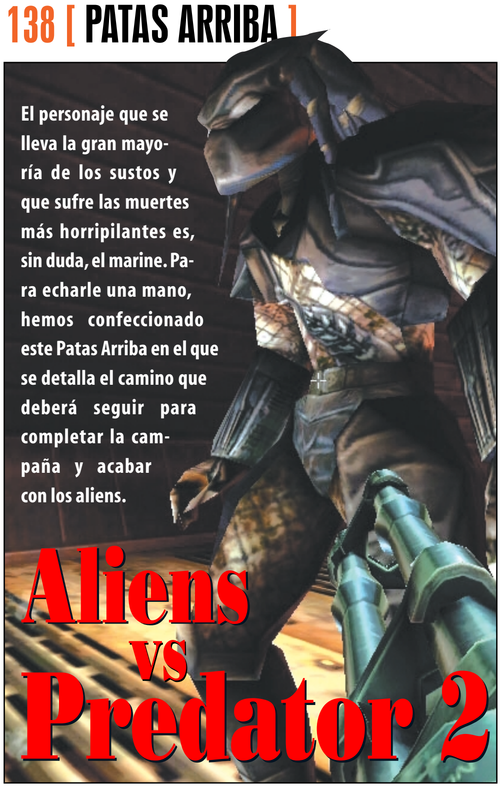
HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER

128 [PATAS ARRIBA]



Para que vuestros primeros pasos en este juego no se conviertan en un infierno, hemos preparado una extensa guía, dividida en dos partes: en la primera, os ofrecemos una serie de consejos generales; en la segunda, se detallan uno por uno, todos los pasos necesarios para completar las distintas misiones.

138 [PATAS ARRIBA]



El personaje que se lleva la gran mayoría de los sustos y que sufre las muertes más horripilantes es, sin duda, el marine. Para echarle una mano, hemos confeccionado este Patas Arriba en el que se detalla el camino que deberá seguir para completar la campaña y acabar con los aliens.

156 [CDMANÍA]



Este mes en nuestros dos CDs podréis encontrar, entre otras, las demos de «Empire Earth», «World War III. Black Gold», «Zoo Tycoon», «FIFA 2002», «Dune», «NHL 2002»... Y, por supuesto todas las actualizaciones, previews y especiales de los mejores juegos del momento.

Editorial

¿La vida es una cuestión de velocidad?

Hasta la llegada de «Dune 2», el famoso juego de Westwood que se considera el inicio de uno de los subgéneros más rentables de la historia del videojuego –la estrategia en tiempo real–, los juegos de estrategia eran normalmente por turnos y se jugaban en escenarios que parecían una réplica de los tableros de cualquier war game.

Había algunos, al principio de la era PC, como «Juana de Arco» o el conocido «Centurión», que combinaban,–exactamente de la misma manera que lo hace ahora «Shogun: Total War»–, los turnos y el tiempo real. Tenían, pues, dos mapas: uno general con las provincias, que servía para controlar por turnos los recursos, la diplomacia y el movimiento de tropas; y otro en tiempo real para las batallas, en el dirigíamos nuestro ejército con dos o tres órdenes, como mucho.

La llegada de los juegos en los que, en pequeños escenarios sucesivos y de forma simultánea tenemos que llevar a cabo las tareas de gestión de recursos, de producción de tropas y de mando de las mismas en los momentos de combate, ha propiciado que los títulos de estrategia se conviertan en algo que podríamos denominar "arcades complejos". Nos explicamos. En un arcade o juego de acción, como se quiera llamar, lo que prima es la habilidad: la habilidad para saltar y disparar al mismo tiempo, la habilidad para apuntar más rápido que el rival, en resumen, la habilidad para hacer dos o más cosas al mismo tiempo. En juegos como «Starcraft» o «Red Alert», sobre todo en el modo multijugador, lo difícil no es precisamente concebir una estrategia ganadora a largo plazo, sino llevarla a cabo en su faceta práctica, es decir, que el que gana al final es el que hace el mismo número de cosas en menos tiempo que sus rivales (salvo traiciones o dos contra uno). Los nuevos juegos de estrategia comparten con los títulos de acción la velocidad y la inmediatez, y no precisamente en una proporción insignificante. Cualquiera de estos títulos hechos en tiempo real se parece más a «Diablo», por ejemplo, que a «Civilization II»; y eso que comparten género con el segundo. Esto no hay que entenderlo, de todas formas, como una crítica, sino como una reflexión sobre la verdadera esencia de un género que parece desvirtuarse por momentos.

Con «Empire Earth» se ha intentado mitigar la importancia de estos dos elementos (velocidad e inmediatez), reforzando la potencia defensiva de las bases, algo que viene a complicar la consecución de la victoria y que aumenta el peso de otros factores, como, por ejemplo, la reflexión, necesaria para elaborar planes más complejos, concebidos paradesarrollarse a largo plazo; un giro hacia la esencia del género, que aunque muy leve (el sistema de juego no deja de ser el mismo de siempre), viene a corroborar la necesidad de un replanteamiento sobre lo que es la estrategia.

Y para terminar, simplemente desearos que disfrutéis con este número de Micromanía, y que paséis un feliz diciembre.

La redacción

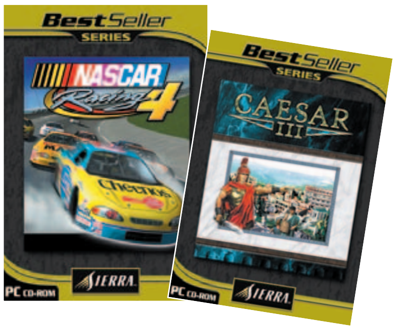
y además...

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Best seller VIVENDI

Vivendi ha ampliado su catálogo Best Seller –una selección de juegos clásicos a precio reducido– con cinco nuevos títulos. Desde el pasado 10 de Octubre ya podéis adquirir juegos de la talla de «Caesar III», «Ground Control», «Swat 3», «Gunman Chronicles» o «Nascar Racing 4» a un precio de sólo 2495 pesetas.



SIGMA cambia de nombre

Relic Entertainment ha decidido rebautizar el juego anteriormente conocido como «Sigma», sustituyendo el nombre por el de «Impossible Creatures». Este programa, diseñado por Relic Entertainment, los creadores de Homeworld, será un juego de estrategia en tiempo real que lanzará Microsoft a lo largo del próximo año, sin que se haya concretado más una fecha real.

XBOX ya es una realidad

El pasado día 15 de Noviembre se puso a la venta la esperadísima Xbox. El lugar elegido fue la tienda Toys 'R' Us situada en pleno Times Square, en Nueva York, y el momento exacto fue un minuto después de la media noche. Bill Gates estuvo allí para entregar al primer comprador de la consola –un tal Edward Glucksman– su preciado tesoro.



Competición BURNOUT

Acclaim celebró la publicación de «Burnout» en nuestro país preparando sendas competiciones en Barcelona y Madrid. Fnac fue el sitio elegido para el reto, que se disputó durante los días 17 y 18 de Noviembre. El vencedor de la prueba ganó una consola PlayStation2, mientras que el segundo y tercer clasificados obtuvieron artículos exclusivos de Acclaim.

CIVILIZATION III NO LLEGA HASTA PRIMAVERA





Debido a la confusión suscitada sobre el lanzamiento de «Civilization III» en nuestro país, nos hemos puesto en contacto con Infogrames para aclarar la cuestión. Según portavoces de Infogrames, distribuidores del juego en España, la compañía no tiene ni ha tenido nunca intención de publicar este juego dentro de nuestras fronteras antes de 2002. Lo que sí es cierto es que esta compañía ha alcanzado un acuerdo con una conocida cadena de tiendas para distribuir aquí unos pocos centenares de copias de la versión americana –unas 500–, evitando así la importación paralela del juego y satisfaciendo las ansias de los jugadores más impacientes. La tirada de esta edición será realmente limitada, de tal forma que la mayoría de usuarios tendrá que esperar hasta el próximo año para disfrutar del juego. Eso sí, la espera valdrá la pena, ya que el juego aparecerá localizado y en perfecto castellano. Los más impacientes pueden buscar su copia en cualquier Centro Mail, principal punto de venta autorizado.





ART FUTURA 2001

El Centre de Cultura Contemporánea de Barcelona sirvió para albergar la edición anual de Art Futura entre los días 25 y 28 del pasado mes de Octubre. Esta edición dedicó una jornada completa al arte y la industria de los juegos de ordenador, mostrando los proyectos más innovadores relacionados con el sector.

El fenómeno «Los Sims» se analizó en profundidad, al tiempo que se presentaba la versión Online del juego. Naughty Dog estuvo presente en el encuentro por medio de su fundador, Jason Rubin, que habló sobre el éxito de «Crash Bandicoot» y sobre el proyecto «Jak and Daxter» para PS2. La muestra también indagó en la relación existente entre videojuegos y arte digital o en el Machinima, o cine de animación realizado en tiempo real con engines de videojuegos.

Tercera expansión de FLASHPOINT

Codemasters ha lanzado la tercera y por ahora última expansión de «Operation Flashpoint», que ofrecerá nuevos vehículos, armas y misiones, además de mejorar la jugabilidad en partidas multijugador. El archivo ya está disponible para su descarga gratuita.









Primeras imágenes NO ONE LIVES FOREVER 2

Hemos recibido en nuestra redacción las primeras imágenes de la segunda parte de «No One Lives Forever», la secuela del juego de acción y espionaje diseñado por Monolith. Poco se sabe del proyecto, exceptuando que de nuevo contará con la presencia de una espectacular modelo para dar forma –y nunca mejor dicho– a la protagonista. Lo que sí sabemos es que el juego está siendo construido a partir del engine Jupiter, uno de los tres nuevos kits de desarrollo creados por LithTech. La compañía afincada en Washington está también implicada en la conversión para PlayStation 2 de la primera parte del juego, que está siendo desarrollada con la versión Cobalt de su engine.



Campeonato de España BATTLE REALMS

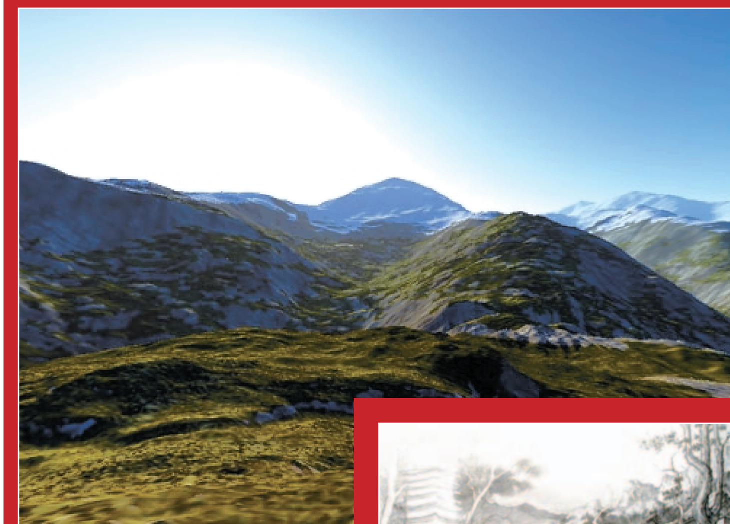
Ubi Soft y la Confederación han organizado el primer campeonato español del recién estrenado «Battle Realms». La competición, centrada en este excelente juego de estrategia táctica, tendrá lugar entre los días 7 y 31 de Enero del próximo años. Los participantes podrán ganar interesantes premios y merchandising exclusivo de Ubi Soft. Las inscripciones pueden realizarse en cualquier sucursal de Confederación desde el 15 de Diciembre y hasta el 6 de Enero.



Metal Gear Solid 2 EN FEBRERO

Después de meses de interminable espera, por fin se ha anunciado la fecha definitiva para la publicación del esperadísimo «Metal Gear Solid 2» en Europa. Mientras que la última aventura de Solid Snake salió a la venta en Estados Unidos el pasado 13 de Noviembre, la filial europea de Konami ha preferido esperar hasta el día 22 de Febrero de 2002 para lanzar «Sons of Liberty» en el viejo continente. Los responsables de Sony no niegan que este retraso pueda ser parte de una estrategia premeditada para contrarrestar el lanzamiento de Xbox. De esta forma «Metal Gear Solid 2», el programa más importante de todo el catálogo PlayStation 2 aparecerá unos días antes del 14 de Marzo, fecha elegida por Microsoft para comenzar la distribución europea de Xbox.

El primer proyecto de DIGITAL LEGENDS





Puede que muchos nunca hayáis oído hablar de una compañía española llamada Digital Legends, pero baste decir que sus fundadores son los mismos que diseñaron «Blade». Tras abandonar Rebel Act amistosamente, Xavier Carrillo, Ángel Cuñado, José Luis Vaello y Jean Philippe Raynaud fundaron Digital Legends, una empresa afincada en Barcelona y establecida durante el verano de 2001, especializada en el desarrollo de videojuegos y de tecnología asociada, y con aspiraciones de competir en el mercado internacional. Estos chicos no han perdido el tiempo, ya que acaban de mandar imágenes y bocetos del que será su primer proyecto. «Nightfall Dragons» será el título definitivo de un programa que combina acción y rol. Cabe destacar que los escenarios que aquí aparecen se han capturado en tiempo real, con un nuevo engine, que podéis ver en la imagen superior, y que emplea técnicas de iluminación fotorrealistas, cálculo dinámico de sombras y luces volumétricas y permitirá la animación facial en los personajes.



CRYONETWORKS

Cryo España se responsabilizará de la distribución en España de los productos desarrollados por la filial de la empresa en Francia, Cryonetworks, que engloba a Cryo, Wanadoo y Microïds. Destacan productos como E-maginer, el software para la creación de páginas web, o juegos online como «The Prison», «Venise», «Fog», «Dune» o «Treasure Hunt».

Guerra total EN EL MEDIEVO

The Creative Assembly está finalizando la primera secuela del galardonado juego de estrategia «Shogun: Total War». Durante el desarrollo del segundo episodio, algunas revistas inglesas se han referido al proyecto con el nombre de «Crusader: Total War». Los diseñadores del juego han decidido cambiar el título del mismo por el de «Medieval: Total War» que, según ellos, se define mucho mejor la diversidad de contenidos que ofrecerá el juego, en el que encontraremos a personajes tan diversos como Juana de Arco, Robin Hood, William Wallace o Marco Polo.





AMPLIACIONES Flight Simulator 2002

La compañía Just Flight acaba de lanzar cuatro expansiones diseñadas específicamente para los simuladores de vuelo de Microsoft. Los aficionados a «Flight Simulator 2002» podrán aprender todos los secretos de la navegación comercial con «Captain Speaking» o manejar un gran avión de pasajeros con «Greatest Airliners 737-400», una simulación especializada en este popular modelo de aviación comercial.

Just Flight también ha pensado en los usuarios de «Combat Flight Simulator», y para ellos ha diseñado otras dos expansiones: «Combat Aces», que nos permitirá recrear batallas históricas, y «Pearl Harbor», un pack que permite revivir este famoso episodio, desencadenante de la segunda Guerra Mundial.









Nuevas pantallas OUTCAST 2

El desarrollo de «Outcast 2» sigue avanzando y cada día tiene mejor pinta. El mes pasado os enseñábamos las primeras imágenes de escenarios reales del juego, cuya calidad era innegable. Este mes hemos recibido las primeras capturas con personajes y los primeros modelos 3D de los mismos y no podemos por menos que quitarnos el sombrero ante los chicos de Appeal, responsables del proyecto. Aún no hay noticias referentes al argumento definitivo del juego o el funcionamiento del mismo, pero seguiremos con interés el desarrollo del programa, que promete superar con creces la calidad alcanzada por su predecesor. Lo que aquí veis son capturas de la versión PlayStation 2, ya que aún no disponemos de pantallas de la versión PC del programa. Lo que vemos no son imágenes renderizadas, como sería lógico pensar, sino escenas reales extraídas del juego. Sobran las palabras.

COLIN McRAE 3 calienta motores

Codemasters está desarrollando la tercera parte de su simulador de conducción más popular: «Colin McRae Rally 3». Conscientes de que la tercera parte del juego es uno de los proyectos más esperados para el próximo año, el equipo de desarrollo se está esforzando para conseguir un nivel de detalle gráfico que supere, no ya el de anteriores entregas, sino a cualquier otro título de carreras que pueda hacerle sombra. Para lograrlo, los diseñadores gráficos trabajan para recrear con fidelidad el modelo poligonal del Ford Focus RS WRC que utiliza el campeón del mundo en la realidad. Según afirman, el modelo 3D del coche elaborado para esta versión estará formado por cerca de 13 000 polígonos, un salto cuantitativo enorme respecto a «Colin McRae 2», en que el Focus del piloto británico estaba construído con tan solo 800 triángulos. La gente de Codemasters parece dispuesta a sentar cátedra con esta tercera entrega, por lo cuál también están mejorando el sistema de física. Otra novedad importante será la implementación de un nuevo sistema de detección de impactos infinitamente más realista.



MEDIARAMA

A finales del mes pasado, el Centro Andaluz de Arte Contemporáneo de Sevilla acogió la primera edición de Mediarama, una nueva muestra de arte electrónico y nuevas tecnologías impulsada por la Junta de Andalucía, que estuvo dedicada a exponer los trabajos más destacados de aquellas mujeres que trabajan en algún ámbito relacionado con la electrónica o el ciberespacio.

CIBERCOMBATE

Trispace, la compañía española especializada en el desarrollo de simuladores de realidad virtual, ha iniciado la comercialización de sistemas para diseñados para centros de ocio, a través de la nueva línea de negocio Cibercombate. Esta línea se compone de cuatro simuladores del tipo Virtualiser 3.0, cuya aplicación está especialmente indicada para los juegos de acción en primera



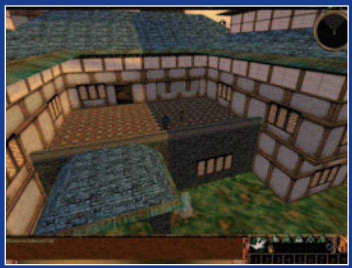
Mike TYSON

Codemasters está preparando un simulador pugilístico licenciado por el polémico boxeador Mike Tyson. «Mike Tyson Heavyweight Boxing» será el título de este juego, que nos permitirá medir nuestras fuerzas contra el excampeón del mundo. El juego incluirá un sistema de lesiones bastante realista. Su fecha de lanzamiento está prevista para Abril de 2002.



Nueva expansión de ASHERON'S CALL







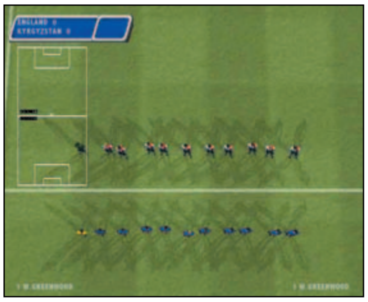
Dentro de un tiempo los aficionados a los mundos persistentes podrán disfrutar con una nueva expansión de «Asheron´s Call», el juego de rol online desarrollado por Microsoft. La ampliación llevará por título «Dark Majesty» y extenderá los confines de este universo dinámico, en el que conviven jugadores de todo el mundo.
Microsoft acaba de actualizar el sitio web dedicado a este programa, incluyendo el primer trailer del juego y un buen número de imágenes ilustrativas. Adjuntamos aquí algunas de las pantallas más representativas, pero si queréis verlas todas o estáis interesado en buscar más información sobre la expansión, no tenéis mas que visitar el sitio web oficial del juego: www.asheronscall.com.

Estreno americano DE GAMECUBE

También la consola estrella de Nintendo se puso a la venta en Estados Unidos durante el pasado mes de Noviembre. El 18 de Noviembre fue el día elegido para el estreno oficial de la consola. Aquí, claro, llegará algo más tarde.

El regreso de UN CLÁSICO

Puede que nuestros lectores más veteranos recuerden «Kick Off», uno de los mejores juegos de fútbol para ordenadores de 8 bit. Desde queDino Dini, diseñador del programa original, abandonó las oficinas de Anco para seguir su carrera en solitario, la saga nunca fue lo mismo. Acclaim y Anco han decidido recuperar la esencia del juego en «Kick Off 2002», un programa diseñado para PC, PSOne y PlayStation 2 que dentro de poco podréis encontrar en las tiendas de nuestro país.





Sold OUT II

Friendware acaba de publicar seis nuevos títulos dentro de su línea económica Sold Out II. Los juegos son «El Regreso de Montezuma», «Uprising. Lead and Destroy», «Army Men», «Specops: Ranger Assault», «Requiem: Avenging Angel» y «Dark Colony» y están disponibles desde mediados de Noviembre, por 995 pesetas cada uno.

Europa UNIVERSALIS

Ubi Soft distribuirá la segunda parte de «Europa Universalis», el aclamado juego de estrategia online diseñado por la compañía sueca Paradox Entertainment.
Ubi ha obtenido los derechos para publicarlo y promete hacerlo durante los primeros meses de 2002

Zeus GOLD

Vivendi Universal Interactive Publishing España ha editado «Señor del Olimpo: Zeus Gold», un pack que recopila «Señor del Olimpo: Zeus» y su expansión «Señor de la Atlántida: Poseidón», dos de los juegos de mayor éxito sobre construcción de ciudades editados por Sierra.
Entre ambos, los jugadores disponen de más de 200 horas de juego en las que se recrean todos los aspectos de la Antigua Grecia.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Hobby Consolas

¡¡¡ Ya está aquí Metal Gear Solid 2 !!!



Los chicos de Hobby Consolas ya tienen en su poder el juego más esperado de la historia. ¿Quieres ser el primero en conocer las nuevas habilidades de Solid Snake en acción? ¿Conocer los nuevos personajes de esta segunda parte? ¿Ver espectaculares pantallas con los momentos más intensos del juego? Sólo tienes que ir corriendo a tu kiosco habitual y reservar tu ejemplar de Hobby Consolas, porque seguro que se agota. Y es que, además del reportaje del genial juego de Kojima, te han preparado un suplemento especial con las guías de los mejores juegos del momento, con Devil May Cry y Silent Hill 2 para PS2 y Syphon Filter 3 para PSOne entre otros. Pero como no paran, encima han sido los primeros en conseguir una flamante Xbox y probar a fondo sus primeros juegos. ¿Vale realmente la consola el precio que cuesta? Descúbrelo en Hobby Consolas por sólo 450 ptas. ¡Corre a por ella!

Nintendo Acción

¡¡ Pokemon Cristal ya está listo!!



En el número 109 de Nintendo Acción nuestros compañeros puntúan la última edición de Pokémon para GB Color, Cristal, que acaba de llegar a las tiendas. Dicen que es el Pokémon más redondo.

GameCube también es protagonista en este nuevo número de la revista, con un alucinante y extenso avance de uno de los primeros juegos para la nueva consola creada por la gran N, Luigi´s Mansion. Los fans de Game Boy Advance tendrán trabajo extra de lectura: Harry Potter, ISS, Warioland 4, Street Fighter II, Spiderman... Actualidad al poder. Por último, en la revista Pokémon podréis leer todos los detalles sobre el estreno en vídeo y DVD de Pokémon 3, la película. Si quieres saberlo todo sobre Nintendo no te puedes perder este nuevo número de tu revista favortita.

PC Manía

Tenemos el ordenador que buscas



Se acercan las navidades y además de dulces, hay muchas otras cosas de las que disfrutar en esta época del año. Por ejemplo, de los ordenadores. En el número de diciembre de PC Manía publicamos una comparativa de los últimos modelos, para que sepas cuál comprar.

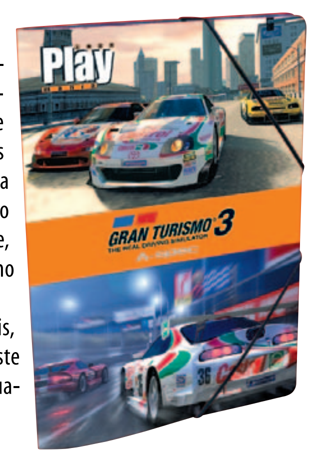
Y dónde: porque también te ofrecemos una comparativa de las tiendas virtuales de informática que operan en nuestro país. Pero si tienes ya un buen equipo, lo más seguro es que te interesarán mucho más otros contenidos.

Quizás, el artículo sobre programación automatizada y alojamiento de páginas web. Quizás, el que te cuenta cómo construir un sistema doméstico de seguridad. Quizás, cualquiera de los dos CD-ROMs que regalamos...

Play Manía

Con un regalo de campeonato





En el número 35 de la revista líder de PlayStation vas a encontrar un estupendo regalo: una carpeta de Gran Turismo 3 para que puedas tener tus cosas bien guardadas.

Y, si te gusta el fútbol, no te pierdas la gran Comparativa donde se analizan al detalle los tres juegos más importantes de estas Navidades, para que sepas cuál es el que más te conviene. Además, en este potente número, vas a poder descubrir todo sobre los mejores juegos del momento, como World Rally Championship para PS2 o Syphon Filter 3 para PSOne, y también sobre todo lo que viene; los bombazos del futuro, como el increíble ICO de Sony, Virtua Fighter 4 o el nuevo Tekken.

En cuanto a guías, apúntate The Italian Job, Dark Cloud y Atlantis, pero no te olvides de echar un vistazo a la Guía de Compras, este número con más de 200 juegos y periféricos comentados y puntuados. ¿Te lo vas a perder?

Ve corriendo al kiosco a por tu ejemplar de Playmanía.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Dead or Alive III





XBox Arranca

Todavía faltan unos meses para que Xbox, la recién nacida consola de Microsoft, vea la luz en toda Europa. Los usuarios de Estados Unidos han sido los primeros en poner sus manos sobre la máquina y poder disfrutar de algunos juegos que se perfilan como pequeñas joyas del software, aún en una tecnología tan joven en el mercado. Lo más relevante de todas las imágenes que aquí podéis contemplar, y que son tan sólo un aperitivo de lo que está por llegar en nuestro país, es que exceptuando la de «Munch's Oddysee», se trata de secuencias extraídas de los distintos títulos funcionando en tiempo real.

Se trata, tan sólo, de juegos de lo que se ha dado en llamar "primera generación", esto es, productos que aún no alcanzan a explotar todas las posibilidades de la consola, ni en diseño ni en potencia teórica real en cuanto a tecnología. Y, pese a ello, los resultados que se pueden vislumbrar son realmente espectaculares.



Munch´s Oddysee



Halo

• Compañía: **ID SOFTWARE / GRAY MATTER / NERVE SOFTWARE / ACTIVISION** • En preparación: **PC** • Género: **ACCIÓN**

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Blitzkrieg



Ha tardado, pero ya está prácticamente entre nosotros. Id Software y Activision llevaron a cabo la presentación oficial de «Return to Castle Wolfenstein» hace sólo unas semanas en San Francisco; presentación a la que fuimos invitados por la compañía. Era la primera oportunidad real para jugarlo, estando junto a los responsables del desarrollo. La oportunidad de contemplar en primicia un título que será diversión en estado puro. Tiene todo para llegar a convertirse en número uno: tecnología, diseño, jugabilidad… «Return to Castle Wolfenstein» ha regresado para convertirse en la nueva referencia de los juegos de acción.



Aunque en el juego el sigilo no es condición obligatoria para ganar, si evitamos que un soldado dé la alarma, ya tendremos algo a favor.



Los soldados enemigos presentan un nivel de inteligencia artificial muy elevado. Es mejor no darles demasiadas oportunidades.



Los diseños de escenarios y modelos han procurado ser realistas para así conseguir una ambientación que nos sumerja en el juego.

El vuelo desde Europa hasta San Francisco es largo. Son muchas horas, durante las que da tiempo a pensar en lo que se va a ver. Y en lo que se va a jugar. Porque hasta la fecha, Activision e Id habían llevado todo lo concerniente al desarrollo de «Return to Castle Wolfenstein» con un mutismo casi absoluto, sólo roto de vez en cuando por alguna que otra nueva pantalla, o algún que otro pequeño detalle. Algún escenario, algún arma, el nombre del equipo que diseñaría el apartado multijugador... Y da tiempo a pensar en el consabido, "when it's done" (cuando esté acabado) que ya es marca de la casa cuando se pregunta por una fecha de lanzamiento.
Y, de repente, una fecha se convierte en referencia. Se anuncia el lanzamiento en Internet del primer escenario de prueba para multijugador. Hasta ese momento, sólo unas pequeñas demos en ferias como E3 habían sido todo el contacto que se pudo mantener con el juego. Pero Internet marca la pauta. Y la respuesta del público es entusiasta. Aquí, en la redacción de Micromanía, probamos una y otra vez ese único mapa, y empezamos a vislumbrar lo que el juego podía dar de sí.
Pero, ¿no iba a ser «Return to Castle Wolfenstein» un título enfocado a un solo jugador? ¿Qué ha ocurrido entonces? Nada, realmente, ha cambiado, pero ese sutil velo con que Id suele mantener escondidos sus proyectos hasta que da el pistoletazo de salida ha funcionado tan bien como en anteriores ocasiones.
Y el pistoletazo fue en San Francisco. Allí, Micromanía pudo descubrir todo lo que es «Return to Castle Wolfenstein». Todo lo que encierra, lo que contiene, el enorme trabajo llevado a cabo en diseño, programación, creación y recreación de un clásico que ha marcado un antes y un después en los juegos de acción para PC. Un juego que va a resultar imprescindible para los amantes del género y para los aficionados a los títulos de calidad.

EL PRIMER CONTACTO

Cuando Micromanía, junto al resto de representantes de la prensa europea llegó al lugar escogido para la presentación del juego, no pudimos reprimir una sonrisa ante la sorpresa. Una típica cervecería bávara iba a servir de escenario para la "representación". No deja de ser irónico, cuando menos, que un título con la ambientación que tiene «Return to Castle Wolfenstein» y en la que el enemigo principal, o al menos en apariencia, es el grueso del ejército alemán en la Segunda Guerra Mundial, se presente en una cervecería alemana.

Mucho más que un homenaje al clásico, todo apunta a que se convertirá en una nueva referencia del género

Pasando al fondo del recinto en cuestión, llegamos a una gran sala con diez ordenadores conectados en red, preparados para poner manos al teclado y empezar a disfrutar cuanto antes. Pero, no... aún no. Faltaban unos pequeños detalles y comprobar que el multijugador estaba dispuesto. ¿Multijugador? Un momento, ¿no veníamos a ver el juego completo? Uuff, falsa alarma. Sólo se trata de un nuevo mapa multijugador y en estos momentos se están comprobando las conexiones para que no haya ningún problema algo más tarde. Sí, vamos a ver, y a jugar, todo «Return to Castle Wolfenstein». Desde el comienzo.
Y como hemos llegado hasta allí para jugar, no hay que perder más el tiempo. Nos sentamos frente al primer ordenador que tenemos libre y empieza el espectáculo.
Todo parece comenzar de un modo, más o menos, tradicional. Un bonito menú, una serie de opciones típicas, la posibilidad de configurar todo a nuestro gusto. Y lanzamos el juego.

EL HÉROE HA VUELTO

B.J. Blazkowicz espera que le hagan entrar al despacho. Parece que se trata de algo serio. Si no, no le habrían llamado a horas tan intempestivas, y sin aviso previo de una reunión. Por fin, le hacen pasar al interior del despacho del gran jefazo. Un típico saludo, caras serias... Algo muy gordo está en marcha...
¡Vaya! Así que hay que infiltrarse tras las líneas enemigas, contactar con un agente aliado que se encuentra en territorio alemán, y... "¿Cómo? ¿Qué sandeces de mitos, magia, héroes germanos y demás me están contando?". Algo así se le pasa por la cabeza a Blazkowicz cuando escucha de boca del gran jefe las noticias sobre alguna extraña investigación de Himmler relacionada con la búsqueda del arma definitiva. O, al menos, si es que el agente infiltrado no se ha vuelto loco de remate, todo apunta en una dirección mística y esotérica que a nuestro protagonista no le gusta ni un poquito.
Lo más prudente será considerar esta misión como de alto riesgo, pero dentro de las prácticas habituales de una guerra de verdad, dejando a un lado cualquier otro asunto. Llegar, contactar y salir con pies de plomo llevando novedades al cuartel general. Difícil, pero no imposible.
Esta escena que, a grandes rasgos, acabamos de esbozar, es parte de la secuencia de introducción del juego que aparece cuando lanzamos «Return to Castle Wolfenstein». Generada con la base del motor gráfico del propio juego, que no es otro que el de «Quake III», salta a la vista el trabajo que se ha realizado en modificar y mejorar el motor, por parte de Gray Matter.
Como es típico en estos casos, poco ha quedado sin tocar del código original. Complejos efectos de sombreado, modificación en las animaciones, que incluyen movimiento facial y sincronía de los labios con los diálogos, más detalle en texturas, una suavidad en los movimientos y animaciones digna de elogio, efectos visuales especiales (humo, partículas). Apenas hemos empezado y ya parece que todo marche de maravilla. Esta secuencia se alarga, claro, y cuenta más cosas. Pero, de momento, eso lo reservamos para que lo descubráis vosotros cuando juguéis.
Y, por fin, entramos de lleno en el fregado. Los primeros momentos de la acción provocan una extraña sensación de "deja vu" en el jugador. Una celda en un oscuro castillo. La puerta abierta. Un cuchillo en nuestras manos...
Sí. Efectivamente. El comienzo es exactamente igual que en «Wolfenstein 3D». Pero es tan sólo, si se quiere considerar así, un homenaje de Gray Matter e Id Software. En cuanto damos un par de pasos, nos damos cuenta de lo nuevo que es todo. ►



Los grupos de soldados enemigos son más habituales de lo deseable. Las granadas siempre serán una ayuda en estos casos.



El efecto conseguido con el lanzallamas es sorprendente y espectacular, menos cuando quien lo sufre es nuestro personajes, claro.



Símbolos, carteles y leyendas se han transcrito en el alemán original con gran fidelidad a los usados durante la Segunda Guerra Mundial.



Los puestos de guardia nos causarán constantes quebraderos de cabeza. Tomar la espalda al enemigo es una táctica siempre aconsejable.



No debemos fiarnos nunca tan sólo de lo que veamos en pantalla. Si uno de estos dos soldados se nos escapa puede llamar a todo un batallón.



La mezcla de ingeniería genética, mitología e historia que ofrece el juego resulta tan atractiva como temible. Y la inspiración no es del todo irreal.



UN SURREALISTA TERCER REICH

Puede parecer mentira, pero en «Return to Castle Wolfenstein», llegado cierto momento, los soldados alemanes son casi lo que menos nos va a importar, descubriendo para nuestra desgracia que el Tercer Reich tenía más de un secreto que no salió a la luz tras la Segunda Guerra Mundial.

En Id y Gray Matter han echado mano de todo el esoterismo (real) que rodeó al partido nacionalsocialista desde sus comienzos, y lo han retorcido de lo lindo, añadiendo una buena dosis de imaginación. Los resultados llegan al punto de reunir una legión de zombies, criaturas mutantes, extraños seres mitológicos, etc. que añadir a los incontables oficiales, mandos y soldados del ejército alemán de la guerra, tal y como lo conocemos por los libros de Historia.



El detalle y cuidado puesto en el diseño de estos personajes ha sido máximo, preocupándose de que los resultados obtenidos no se convirtieran en un batiburrillo de enemigos sin ninguna relación entre sí. Los escudos, las esvásticas y símbolos que aparecen en muchas de estas criaturas los unen claramente al proyecto secreto que nuestro personaje ha de poner fin.

Ahora, la prisión lo es de verdad. Y hay guardias, y enemigos. Muchos, a docenas, y el camino no parece sencillo.

Nuestro primer obstáculo parece ser una especie de doctor, o científico, que tiene en una mesa de operaciones… ¡maldita sea! A nuestro contacto. Parece que el agente ha sido descubierto y por muy rápido que actuamos, quitándonos de en medio a este pseudo doctor Frankenstein, no hay nada que hacer.

En ese instante empezamos a darnos cuenta de donde estamos. Celdas, pasillos, cerraduras, objetos, armas, alarmas, más enemigos… Y descubrimos cómo ha pasado el tiempo, y lo bien que ha sido aprovechado por Id Software.

UN ENTORNO VIVO

Nada más comenzar, vislumbramos cómo funciona la IA. Los soldados enemigos que se ponen en nuestro camino reaccionan de un modo sorprendente. No se limitan a disparar. Vemos cómo huyen, van a por refuerzos y vuelven. Cómo se esconden, activan alarmas y llaman la atención sobre sus compañeros.

Algunos, los más atrevidos, se acercan hasta nosotros parapetándose en su carrera tras mesas, columnas y otros objetos. Los mandos y oficiales son más astutos, ya que envían a soldados por delante, cubriéndose en posiciones más seguras…

Sí, el realismo es alto pero no se pierde de vista tampoco que todo responde a los esquemas clásicos de un juego de acción. No estamos ante un simulador del tipo de "un tiro y estás muerto". A no ser, claro, que nos lo den entre ceja y ceja, al igual que podemos hacer nosotros con el enemigo.

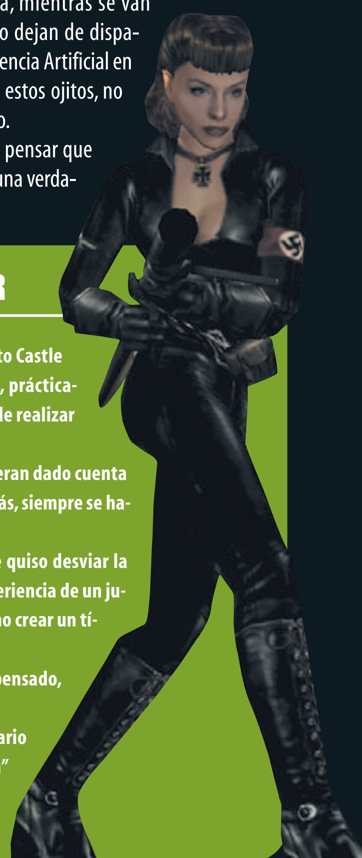
«Return to Castle Wolfenstein» responde a la perfección al género que instauró. Acción arcade, pero plena de ambientación. Y, entre la ambientación y el frenético ritmo que llevamos entre disparos, golpes y carreras, nos hemos ido pasando por alto una cosa importante: el perfecto diseño y la calidad del mismo.

El motor gráfico de «Quake III» ha sido elevado a cotas realmente elevadas en «Return to Castle Wolfenstein». La calidad de las texturas, las animaciones, el diseño arquitectónico de los escenarios… Todo pasa ante nosotros casi desapercibido, ante el nivel de realismo que llega a ofrecer. Centrados en la acción, no nos damos cuenta de algo que asumimos como casi real. Tanto, que cuando nos asomamos a una ventana y una bala pasa zumbando junto a nuestra oreja nos agachamos instintivamente, como si se fuera a salir de la pantalla. Nos fijamos en nuestras manos y nos damos cuenta de que nos sudan, pegadas al ratón y al teclado, junto a un ligero temblor de emoción y nerviosismo. Es el momento de parar un minuto y mirar tranquilamente el monitor, reflexionando sobre lo que tenemos delante. ¡Pero, puñeta!, no hemos hecho más que empezar y ya estamos enganchados. En cualquier caso eso no es mala señal, ¿cierto?

Queremos continuar, y entonces, poco a poco, vamos viendo más y más detalles de calidad. Un soldado recoge una granada que le hemos lanzado y nos la devuelve (a veces, lo hacen dándole una patada para no perder tiempo).

En una habitación varios soldados levantan de golpe una mesa y se cubren detrás de ella, mientras se van asomando por turnos y no dejan de dispararnos… Toda esta Inteligencia Artificial en acción la hemos visto con estos ojitos, no nos lo estamos inventando.

Y no podemos menos que pensar que estamos ante algo que es una verdadera genialidad.



Y ADEMAS MULTIJUGADOR

Casi por sorpresa cogió a todo el mundo el lanzamiento de la demo multijugador de «Return to Castle Wolfenstein» en Internet. Pero más sorprendente que esta aparición fue el anuncio de que, prácticamente a última hora, un estudio de desarrollo independiente, Nerve Software, se encargaría de realizar el diseño y desarrollo al completo de este importante apartado del juego.

Semejante movimiento resultaba algo escamante. Parecía como si, de repente, todos se hubieran dado cuenta de que «Return to Castle Wolfenstein» fuera un juego al que le venía bien esa modalidad. Es más, siempre se había hablado de él como un título pensado para un solo jugador. Hasta que surgió Nerve.

Según Todd Hollenshead (ver entrevista) todo estaba previsto desde el principio, pero no se quiso desviar la atención de lo que era el objetivo principal: mostrar «Return to Castle Wolfenstein» como experiencia de un jugador en la época actual. No se trataba tan sólo de coger el título original y "lavarle la cara", sino crear un título de acción intenso y tan explosivo como lo fue el original.

Lo más llamativo es que este apartado multijugador sea tan sorprendente y esté tan bien pensado, cuando en teoría la base del producto se pretende afianzar en torno al modo individual.

Y, lo que es más, tan diferente y divertido, porque a diferencia de los típicos modos multiusuario que se encuentran en casi todos los títulos del género, no estamos ante el típico "deathmatch" que hace uso de los mismos escenarios del juego individual, sino que obliga a preparar estrategias de equipo. Realmente alucinante.



Himmler planea crear un ejército de criaturas como estas al servicio del Reich. ¿Imposible? Mejor no dejarle conseguir sus propósitos.

Pese a estar orientado al modo de juego individual, el título ofrece un apartado multiusuario magnífico

UN DESCANSO

Llevamos casi una hora ininterrumpida jugando con «Return to Castle Wolfenstein». Un colega de una revista danesa, que tenemos a nuestra espalda empieza a impacientarse y pide que le dejemos jugar un rato. Vaya, un descanso no vendrá nada mal.
Aprovechamos el momento para recapacitar y darnos cuenta de lo que hemos estado viendo. No es sólo acción, pero fundamentalmente en eso consiste todo. Unos toques de aventura, buscar a personajes y hablar con ellos, utilizar armas especiales, como ametralladoras fijas que podemos usar tras eliminar el enemigo que la utiliza… buenos detalles. Algunos geniales.
Se nos queda grabado que constantemente se realizan homenajes al juego original. Secretos, objetos detrás de cuadros, activación de resortes… pero, claro, muchísimo más trabajado y plenamente integrado en la historia de un modo perfecto.
Este pequeño descanso también nos viene bien para charlar con Todd Hollenshead, presidente de Id que ha venido a actuar como maestro de ceremonias en la presentación, que nos pone al tanto sobre algunos detalles del desarrollo. Así, descubrimos cómo se pensó en integrar el modo multijugador (ver entrevista), pero nos gusta ir un poco más allá.
Nos intriga saber si en Id y Gray Matter están al tanto del desarrollo de «Medal of Honor», que hará su aparición en febrero, preguntando a Todd por una posible comparación con «Wolfenstein». "No es algo que realmente nos preocupe", contesta, "ya que «Medal of Honor» pretende ser mucho más realista que nuestro juego. «Return to Castle Wolfenstein» es, sobre todo, acción, mientras que el título de E.A. intenta, en cierto modo, "simular", parte de la Segunda Guerra Mundial."
Es cierto, todo está, casi, sacado de "Salvar al Soldado Ryan", mientras que «Return to Castle Wolfenstein» es un título para liberar adrenalina. Y, ¿también un título experimental, cara a nuevos desarrollos? No, según Hollenshead
Comenta que se ha pretendido llegar a una comunión de homenaje a «Wolfenstein», jugabilidad y diversión, pero no a comprometer el juego experimentando con la tecnología o el diseño. Según él se ha tratado, simplemente, de hacer un buen juego, y no hay que pensar nada raro.
Pero con lo que tiene Id en cartera (léase «Doom III»), no está de más que preguntemos a Todd por sus nuevos proyectos. Tras el cambio estratégico de dar a «Quake III» un tono multijugador, parece que la vuelta a los orígenes de «Return to Castle Wolfenstein» indica que «Doom III» será un título básicamente para un único usuario. "Sí y no", comenta Todd, "puesto que el modo ➤

Hablamos Con...

TODD HOLLENSHEAD

PRESIDENTE DE ID SOFTWARE



Una serie de felices coincidencias y el deseo de volver sobre un gran juego que hizo historia motivaron que Id Software, Nerve y Gray Matter se reunieran para llevar adelante «Return to Castle Wolfenstein». Pero, tras tan esperado título muchas dudas nos han asaltado sobre el tiempo de desarrollo. Nadie mejor que Todd Hollenshead, presidente de Id Software, para resolverlas.

"RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN ES, EN MUCHOS SENTIDOS, SOBRE TODO UN JUEGO DE ID SOFTWARE"

MICROMANIA: ¿Cómo surgió la idea de retomar «Wolfenstein» para un nuevo juego? Resulta bastante extraño que tratándose de un nombre con tanto carisma no haya sido directamente Id el estudio que lo haya desarrollado, tal y como está ocurriendo con «Doom III». ¿Acaso Id ha comenzado una línea de licencias sobre títulos de su catálogo, como ocurre con «Quake IV»?

***TODD HOLLENSHEAD**: Después de «Quake III» en Id barajamos varias posibilidades para un nuevo desarrollo. «Wolfenstein» era algo que nos venía rondando en la cabeza hace tiempo, y Activision también estaba muy interesada en llevarlo adelante. Aún no teníamos decidido el sistema de producción cuando la gente de Gray Matter nos presentó una demo sobre lo que podría ser el juego que nos dejó muy satisfechos, así que pensamos que lo mejor sería que el desarrollo como tal fuera cosa suya. Sin embargo, «Return to Castle Wolfenstein» es, en muchos sentidos, sobre todo un juego de Id. Tanto Graeme (Devine), John (Carmack), yo mismo y casi todo el personal de Id ha trabajado muy duro en el diseño del juego. No se trata sólo de una supervisión del proyecto de Gray Matter. La intención era traer el juego de nuevo para todos aquellos que ya conocían el clásico original, sin que pudiera defraudarles, al tiempo que se mostraba algo nuevo a un montón de jugadores que no tuvieron oportunidad de conocer «Wolfenstein 3D».*



En segundo lugar, no se trata tanto de que Id se haya volcado en una línea de producción basada en licencias de nuestros juegos. Hay que tener en cuenta que Id es un estudio bastante pequeño, en contra de lo que piensa mucha gente, y no siempre es posible tener los recursos a nivel interno para afrontar varios desarrollos de manera simultánea.

MM: ¿Qué habéis pretendido conseguir con «Return to Castle Wolfenstein»? ¿Es un experimento en tecnología, queréis aprovechar el tirón del nombre o habéis buscado realmente algo nuevo en jugabilidad?

***T.H.:** Yo no lo llamaría un experimento, desde luego. Y no se trata tampoco de revolucionar la jugabilidad en el género. Queríamos tomar de nuevo el universo «Wolfenstein» y ver dónde podíamos llegar después de tantos años. El hecho de usar el motor de «Quake III» tampoco quiere decir nada en especial.*
En realidad, se han cambiado tantas cosas del motor original (IA, animaciones, sistemas, gráficos…) que todo se ha enfocado a conseguir un entorno que pareciera lleno de vida.

MM: Desde el principio se habló del juego como un título orientado al "single player". Sin embargo, lo primero que habéis hecho público ha sido una demo multijugador, muy poco después de anunciarse que Nerve se encargaría de diseñar este apartado.
¿Acaso la inclusión de esta modalidad ha sido una decisión de última hora?

***T.H.:** No, en absoluto. Era algo que estaba previsto desde el comienzo. Tuvimos, eso sí es cierto, que tomar la decisión de que Nerve se encargara del desarrollo multijugador bastante más tarde de lo previsto inicialmente.*
Pero el enfoque que se han encargado de dar a las partidas multiusuario es muy bueno y bastante diferente al resto del juego.
En todo caso, para nosotros «Return to Castle Wolfenstein» siempre ha sido un título en el que el modo individual de juego era el aspecto primordial, y no queríamos comprometer de ningún modo la calidad de este modo por la obligación de incluir un multijugador que resultara atractivo. Todo ha consistido en equilibrar adecuadamente ambos apartados.



Contra todo pronóstico, el motor gráfico de «Quake III» ofrece resultados más que notables en la creación de escenarios exteriores.



Las animaciones, detalle de las texturas y realismo de los modelos 3D es tan sorprendente como se pueda imaginar. Un gran trabajo, en suma.



El juego rinde homenaje al título original ocultando numerosos secretos. Detrás de una pared, o un cuadro, puede esconderse algo importante.

individual será la base del proyecto, pero estamos trabajando también muy activamente en el multijugador. Os puedo asegurar que será algo realmente atractivo y, hasta cierto punto innovador. Sin embargo, de momento no queremos desvelar demasiado sobre este apartado. Todo lleva su tiempo para conseguir lo que nos proponemos y llegará el momento en que todo se anuncie claramente."

Las limitaciones del motor gráfico de «Quake III» se han resuelto bastante bien en los escenarios exteriores

TODOS CONTRA TODOS

Hemos repuesto fuerzas. Hemos charlado con algunos colegas y visto cómo juegan los demás. Hay gente muy hábil, desde luego, así que llega el momento de medir habilidades en una partida multijugador. Aliados contra el eje, claro, pero un nuevo mapa. Una base de submarinos alemana que tiene que invadir el ejército americano es el escenario. Y se desata la locura.

Lo que en principio parecería que tenía que organizarse como una acción coordinada, se resuelve en un pequeño caos. Todos nos tenemos que acostumbrar aún al mapa y conocer sus accesos, puertas, objetos… pero empezamos a trabajar en equipo, poco a poco. Algún que otro jugador va más a su aire, recorriendo, quizás en plan suicida, estancias sin llevar ningún refuerzo ni apoyo. Pero lo más sorprendente es que incluso en ese caos, con gente jugando un poco "por libre", el juego funciona. Unos y otros vamos cogiendo rápidamente el aire al mapa y, sin grandes esfuerzos, se van resolviendo las llegadas a uno y otro punto y los ataques y defensas por ambos bandos. Poco más de diez minutos después de empezar, concluye la primera partida con una victoria de los aliados… ¡ejem! Mejor no diremos en qué bando nos encontraábamos nosotros.

Los puestos se van alternando; vamos cambiando los personajes entre los miembros del equipo. Enseguida se aprecia cómo en toda ocasión de trabajo en equipo alguien, quizá de forma no consciente, se erige en líder y va guiando al resto. Más los que van por libre, claro, que hay que tenerlos en cuenta.

Más y más partidas. Sin darnos cuenta, pasa otra hora. Y este juego es una auténtica gozada.

Después de ver el juego, charlar con los programadores, probar el multijusuario, disfrutar de la tecnología, la acción, el sonido y la jugabilidad, sólo podemos decir que estamos ante un título que será, sencillamente, brillante.

Acción, diversión en estado puro, y plagado de detalles de genialidad. Y está a punto de ver la luz, en el mes de diciembre que comienza. ¡Ánimo! La espera está a punto de concluir. Y merecerá la pena. Esto es un hecho.

F.D.L.

¡POLÉMICA A LA VISTA!



Todos los aficionados a los juegos sabemos que entre estos y la realidad hay un abismo. Y no hace falta decir que todos tenemos bastante claro que hay muchos juegos violentos, pero que se quedan en ser eso, juegos de ordenador.

Pero nos jugamos lo que haga falta a que, pese a su calificación de mayores de 16 años y todos los controles que va a tener «Return to Castle Wolfenstein» va a ser uno de estos títulos que, desde su aparición, van a empezar a ser presentados como el demonio del momento.

Sólo hay que mirar y empezar a juntar elementos: Navidades (típica época de ataques a los videojuegos), diversión y acción, bastante violencia (que nadie lo niega) y vacaciones para los más jóvenes. Y ya la tenemos liada.

No es el momento de hacer una defensa a ultranza de los juegos violentos. Lo que es violento, lo es. Y eso es innegable. Pero desde que ADESE puso manos a la obra y se encargó de regular por edades los productos que se pueden encontrar a la venta, nadie compra a ciegas.

«Return to Castle Wolfenstein» tiene, pese a todo, bastantes papeletas para provocar reacciones airadas. Simbología nazi, violencia explícita, elementos gore… Si todo eso se mira desde la perspectiva correcta y se engloba en su contexto real, no debería tener más importancia que en cualquier otro juego, o que cualquier película. Pero no sabemos por qué, mira que nos da por pensar que va a haber algo de lío con todo esto…

CURIOSO ESCENARIO…





Cuando lo más lógico que imaginábamos era que Activision e Id nos habían preparado una presentación de «Return to Castle Wolfenstein» en un edificio de oficinas en San Francisco, la sorpresa que nos llevamos fue mayúscula al descubrir el curioso, cuando menos, escenario en que se iba a desarrollar el evento: una cervecería bávara típica, en el corazón de California. Hay que decir que los habitantes de San Francisco han hecho suya la celebración del Oktoberfest, típica fiesta alemana (sobre todo conocida por los eventos que se desarrollan en Munich) en la que cerveza y salchichas se convierten en los reyes del momento. Así pues, parece que nada mejor que una cervecería alemana en estas fechas.

Lo curioso del lugar es que se trata de una auténtica cervecería alemana, regentada por alemanes. Con lo que, pese a la perfecta ambientación, no podíamos menos que preguntarnos si los responsables de la presentación no habían tenido en cuenta el "pequeño" detalle de que «Return to Castle Wolfenstein» presenta a soldados alemanes como poco menos que la encarnación del diablo en la tierra, con el objetivo de que el jugador los masacre alegremente por docenas. De hecho, el dueño del local estuvo contemplando brevemente el juego, miró a su alrededor y dijo algo como "tengo que seguir trabajando", sin hacer más comentarios.

Curioso escenario, sí.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

• Compañía: **EPIC GAMES / LEGEND ENTERTAINMENT** • En preparación: **PC** • Género: **ACCIÓN / AVENTURA**

Unreal II

Está cada vez más cerca, y todos los fanáticos de los juegos de acción esperamos su llegada como agua de mayo. Aunque todavía quedan algunos meses para su lanzamiento, ya hemos conseguido averiguar cómo será la continuación de uno de los grandes de la acción 3D en primera persona.



Un proyecto espectacular

Unreal II» ya esta un poco más cerca de nosotros. Todavía faltan varios meses hasta que podamos disfrutar del juego –que no llegará a nuestro país hasta la primavera del 2002, según previsiones–, pero por fin podemos ofreceros información de primera mano sobre uno de los bombazos de la próxima temporada. Durante el presente año pudimos ver las primeras imágenes del juego y una demo de tecnología –diseñada por Epic para su exhibición ante la prensa especializada en la última edición del E3–, aunque la información disponible es escasa y está saliendo con cuentagotas de las oficinas de Infogrames, editora del juego en todo el mundo. A pesar de la escasez de material, una cosa queda clara: «Unreal II» será un juego grande. No hay más que echar un vistazo a las pantallas que acompañan este avance para comprobar lo que decimos.

«Unreal II» está siendo desarrollado conjuntamente por Epic Games y Legend Entertainment. Mientras que los primeros se encargan de desarrollar la tecnología –o sea, el motor gráfico, entre otros–, en Legend Entertainment recae la responsabilidad del diseño general del juego. Recordemos que esta experta compañía había publicado algunas aventuras de notable calidad (como «Wheel of Time»), pero nunca había estado involucrada en un proyecto tan ambicioso como esta segunda parte de «Unreal». Superar a un predecesor tan ilustre no será una tarea sencilla, pero «Unreal II» tiene todas las papeletas para conseguirlo. Sus credenciales son un argumento consistente, misiones de naturaleza variada, nuevas armas y enemigos, IA mejorada, mayor importancia de los NPC durante la aventura, una modalidad multijugador más variada y mejor diseñada, y tecnología; sobre todo, tecnología. Y es que las capacidades del nuevo engine superan todas las previsiones; nunca antes vimos un sistema de partículas tan refinado, capaz de mostrar efectos como el fuego con un realismo digno de admiración; jamás pudimos disfrutar con unos personajes tan bien modelados, llenos de expresión gracias al uso de la animación facial, ni de unos escenarios tan realistas. La espera está siendo larga, pero el resultado va a resarcirnos con creces.

I.C.C.



El nuevo motor gráfico empleado por «Unreal II» es muy superior a cualquiera de sus predecesores. Además de gestionar escenarios con un gran nivel de detalle, y muy complejos, también hará uso de un sistema de partículas tremendamente refinado, que permite disfrutar de efectos espectaculares.



Los modelos de los personajes ganarán en detalle, al estar diseñados con un elevadísimo número de polígonos, como se aprecia en la imagen.

UN ARGUMENTO CONSISTENTE



Al igual que su predecesor, «Unreal II» esta ambientando en un exuberante futuro que mezcla paisajes orgánicos al aire libre con instalaciones interiores altamente tecnificadas. En esta ocasión no seremos un prófugo de los Skaarj, sino un oficial del gobierno al mando de una nave de reconocimiento –la Atlantis, fragata espacial con un gran peso específico dentro del juego–, responsable de salvaguardar la protección de la vida humana en un sector planetario bastante remoto. Todo iba bien hasta que se desencadena una guerra interestelar a gran escala, en la que se ven involucrados numerosas razas alienígenas, violentos mercenarios y el ejército terrícola. Las causas del conflicto son desconocidas, pero se sospecha que las hostilidades están íntimamente relacionadas con la aparición de unos misteriosos artefactos extraterrestres.

Como no podía ser de otro modo, nuestro personaje se verá atrapado en el frente de batalla y su oficio le obligará a recuperar todos los artilugios alien para evitar que caigan en malas manos, al tiempo que defiende las vidas de los colonos.



¿QUÉ ES UNREAL?



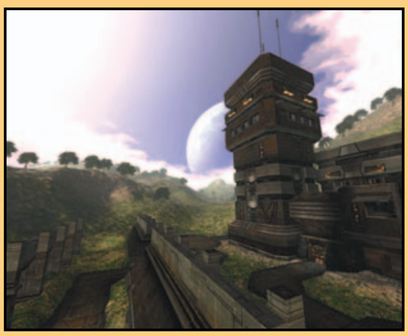


Todos aquellos que nunca hayan oído hablar de un juego llamado «Unreal» –lo cual es harto difícil, así que ya os estáis buscando una buena excusa– se han perdido uno de los arcades más espectaculares e imprescindibles de los últimos tiempos, rival por antonomasia de la saga «Quake». La primera versión del juego apareció en 1998 y supuso un paso adelante en la evolución de los arcades 3D en perspectiva subjetiva. «Unreal» ofrecía una historia lineal en la que el protagonista –un humano cautivo de los aliens– debía enfrentarse a un sinfín de enemigos extraterrestres en un planeta desconocido y tremendamente bello.

A principios de 2000 llegó una versión alternativa del juego llamada «Unreal Tournament», que proponía un concepto de juego calcado al de «Quake III Arena»: un combate a muerte entre un número variable de jugadores, encerrados en un laberinto sin salida pero repleto de armamento. «Unreal Tournament» no fue una continuación de «Unreal», sino un juego diferente, y habrá que esperar hasta 2002 para disfrutar de la primera continuación real.

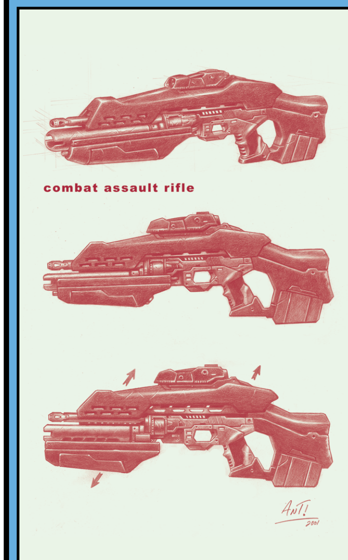
FUNCIONAMIENTO DEL JUEGO

En «Unreal II» la modalidad principal de juego será la individual, aunque las opciones multijugador también estarán contempladas y tendrán una gran importancia. Cuando juguemos «Unreal II» en solitario, el programa nos ofrecerá misiones sucesivas, unidas por un hilo narrativo sólido e interesante. Después de cada misión, el protagonista regresará al Atlantis y allí se preparará para el siguiente reto, recargando sus armas y conversando con Aida, la oficial de información que nos acompaña a bordo de la nave. Las peculiaridades de cada nueva misión dirigirán el rumbo de la trama, que además se verá enriquecida con la inclusión de un gran número de NPC, que interactuarán con el jugador de muy diversas maneras. Todas las misiones serán muy diferentes (asalto, defensa de una base, rescate de rehenes, escolta de civiles, infiltración y el clásico busca y destruye) y estarán ambientadas en escenarios tan variopintos como una jungla tropical, las ruinas de una ciudad alien, un entramado de túneles subterráneos o la superficie candente de un planeta volcánico.



Además del modo de juego basado en un argumento, «Unreal II» nos permitirá competir en un campeonato al más puro estilo «Unreal Tournament», batallando en niveles multijugador contra bots controlados por la máquina.

MÁS VARIEDAD DE ARMAS



«Unreal II» ofertará más de quince armas distintas, entre las que encontraremos ametralladoras, pistolas, láseres y otras armas nunca vistas. Entre las novedades, destacan el rifle de francotirador, un rifle de asalto, botes de gas venenoso o granadas adhesivas.

Por otro lado, también encontraremos armas de distinta naturaleza, como la pistola sanguijuela (que nos permite extraer la energía de la víctima y que es mortal en muchas ocasiones), los lanzadores de cohetes o el mindclaw, una terrible arma que destruye el cerebro de nuestros oponentes.







La belleza de los escenarios asombra a todo aquel que los mira. Estarán llenos de vida, de igual modo que sucedía en el primer «Unreal».



Los que busquéis acción sin tregua, disfrutaréis de lo lindo con «Unreal II». Aunque la modalidad de juego individual satisfará a la gran mayoría, es el modo "multiplayer" donde se adoptará el espíritu de «Unreal Tournament» y lo llevará hasta sus últimas consecuencias.

NUEVOS ENEMIGOS

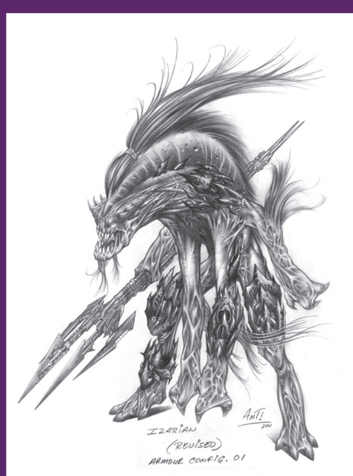


Para «Unreal II» se han diseñado un montón de enemigos nuevos con distintas habilidades. Solo los Skaarj –auténticos protagonistas en el primer «Unreal»– vuelven a a aparecer, ya que el resto de criaturas son diseños originales para este nuevo juego.

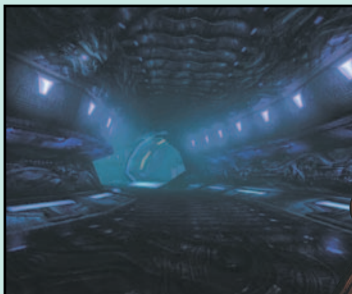
Los mercenarios son los más comunes y su tamaño dependerá de su destreza y de las habilidades que atesoren. Aunque parezcan más fáciles de aniquilar, los mercenarios son extraordinariamente inteligentes y pueden interactuar con sus camaradas o desarrollar sus propias estrategias. También encontraremos enemigos octópodos, renegados y cazadores despiadados. Acabar con tantos enemigos no será tarea fácil, ya que se ha mejorado considerablemente su IA.

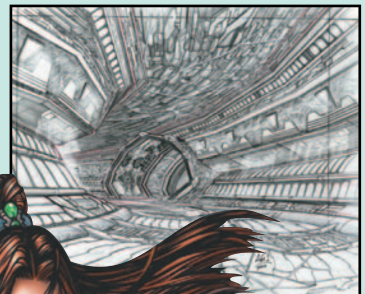
Cada enemigo requerirá de una técnica específica para derrotarlo, y asusta pensar cuán mortíferos podrán llegar a ser nuestros rivales computerizados, teniendo en cuenta lo avanzada que ya era la IA en anteriores versiones del juego, incluyendo la que se mostraba en «Unreal Tournament».

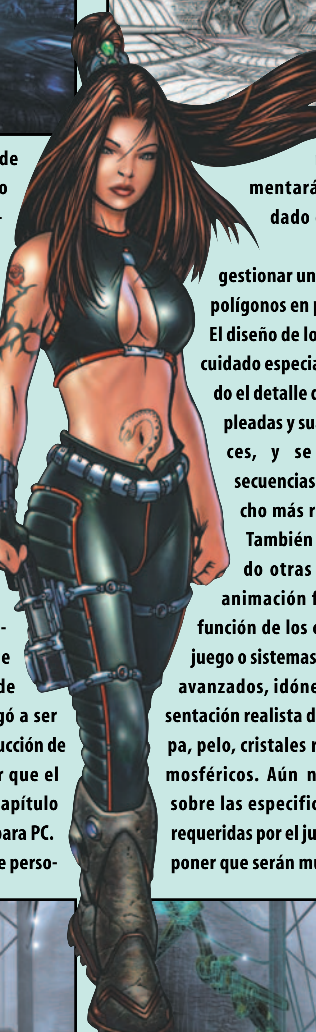




MÁS GRANDE, MÁS RÁPIDO, MÁS FUERTE





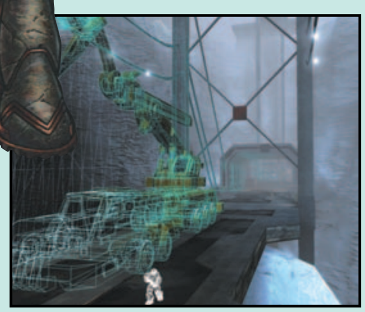


«Unreal II» será mucho más grande que su predecesor. Y eso es mucho decir, teniendo en cuenta la extensión de los niveles incluidos en el «Unreal» original. Esta segunda parte incluirá 13 misiones diferentes, que tendrán lugar en 25 niveles distintos situados en diez entornos únicos, cada uno con su propia fisonomía y con un aspecto característico. Por lo poco que hemos podido ver, el diseño de los escenarios será uno de los puntos fuertes del proyecto, gracias al complejo modelado de los mismos y al excelente trabajo de texturación. Si tenemos en cuenta la importante repercusión que tuvo el engine de «Unreal Tournament» –incluso llegó a ser utilizado por Spielberg para la producción de su película "IA"–, es fácil suponer que el nuevo motor supondrá un nuevo capítulo en la evolución visual de los juegos para PC.

La complejidad de los modelos 3D de personajes y objetos aumentará notoriamente, dado que el nuevo motor será capaz de gestionar un número mayor de polígonos en pantalla.

El diseño de los personajes se ha cuidado especialmente, mejorando el detalle de las texturas empleadas y suavizando los vértices, y se han elaborado secuencias de animación mucho más realistas y fluidas. También se han incorporado otras novedades como animación facial variable en función de los condicionantes de juego o sistemas de partículas muy avanzados, idóneos para la representación realista de fuego, humo, ropa, pelo, cristales rotos y efectos atmosféricos. Aún no sabemos nada sobre las especificaciones mínimas requeridas por el juego, pero es de suponer que serán muy, muy elevadas.





En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Compás de espera

Quizá sea por la crisis mundial, pero la edición del SIMO de este año ha sido la más pobre que recordamos en novedades que revolucionen el sector del hardware para PC. La primera conclusión que se puede sacar tanto de la presencia en stands como de las ofertas es el acusado auge en las ventas del procesador Intel Pentium 4 que, con una bajada de precios ejemplar, ha conseguido recuperar el protagonismo frente al Athlon de AMD. Sólo los más enterados estaban al tanto del contraataque de AMD con su Athlon XP.

Y es que sin duda Windows XP ha monopolizado un SIMO en el que los profesionales de la venta de hardware comentaban las expectativas del sector después de conocerse el precio (479 euros) que tendrá Xbox cuando se ponga a la venta el 14 de Marzo de 2002. Todos los adictos al software de entretenimiento se han quedado helados ante tan exagerado precio de salida, mientras que los que viven de la venta de PCs y componentes respiran más tranquilos, pues con semejante precio lo normal es que los fanáticos de jugar con su compatible al máximo opten por actualizarse a DDR, GeForce3, etc. El precio de Xbox admite toda clase de críticas, pero si echamos cuentas y sumamos que integra un Pentium III, un chip GeForce3 y un disco duro de 8 GB, es posible que encontremos alguna explicación a la sorpresa más negativa del año. Lo más positivo de la tensa situación actual del sector ha sido el nacimiento de Eucotek, una empresa española dedicada al diseño y fabricación de tarjetas gráficas y placas base. Sus primeros modelos han sorprendido por sus elevadas prestaciones y, lo que es más importante, por su precio, haciendo más asequible el adoptar soluciones de vanguardia como el GeForce3 gracias a la ingeniería cien por cien nacional y a unas compras a nVidia más optimizadas.

Logitech Momo Force



Fabricante: **LOGITECH**
Compatibilidad: **Conexión USB bajo Windows 98, Millenium, 2000**
Distribuidor: **LOGITECH**
Precio: **44 900 Ptas. / 270€ (IVA INCLUIDO)**
Más información: **www.logitech.com**

No es la primera vez que una firma de prestigio patrocina un conjunto de volante y pedales, pero Logitech y Momo han querido que este modelo pasara a la historia de los dispositivos de control con un diseño inolvidable y una construcción de lujo con materiales —acero, cuero y aluminio— que aúnan la más alta calidad con la resistencia, un factor clave en esta clase de producto.

Momo es una firma conocida por todos los aficionados al "car tuning", pues fabrica volantes, pomos y pedales tanto para la alta competición como para los que desean darle un toque de clase a su automóvil. Y han aplicado todo su arte en el diseño de este conjunto de volante y pedales, con un resultado tan espectacular que la imagen del producto no le hace justicia a una belleza sutil que se aleja de la exageración, tan presente en el sector, para dar paso a un aspecto cien por cien "racing". Además, los tres radios del volante, la curva superior y la zona inferior casi recta no son sólo un capricho del diseño y responden a una ergonomía de alta competición. Nunca habíamos sentido tanto placer al colocar las manos sobre un volante para PC, y es que el Logitech MOMO Force está recubierto de cuero genuino cosido a mano, que impide la sudoración y nos permite agarrar el volante sin fatiga para los dedos, que no tendremos ni que despegar por un segundo, gracias también a los seis botones situados sobre el bloque central del volante y a los dos inmensas y anatómicas palancas de cambio fabricadas en acero. El bloque central del volante también es de acero, lo que además de conferirle una extraordinaria rigidez, nos transmite esa sensación de frialdad ideal cuando no paramos de enlazar curvas.



Los pedales, con reposapiés para hacer punta tacón y superficie de apoyo chapada en metal, son de aluminio con estrías antideslizantes en rojo, es decir, el diseño viene de la mano de una resistencia a prueba de pisotones y uso extremo.

La fijación del volante a la mesa se efectúa mediante dos tornos fáciles de ajustar que se agarran como lapas a cualquier grosor de tabla y cuatro gomas antideslizantes para evitar que se mueva en plena curva. Igualmente, la base de los pedales está repleta de gomas antideslizantes lo que, unido a su elevado peso, impide que se mueva incluso bajo los pies más inquietos.

LAS PRUEBAS

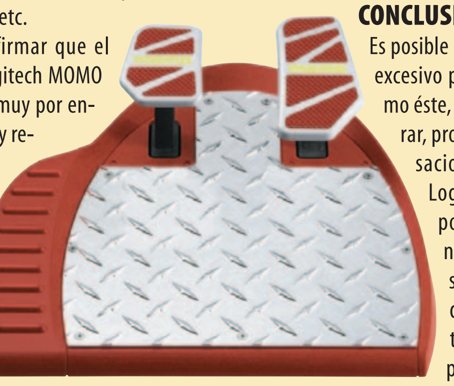
Con tanto diseño y calidad de materiales casi nos habíamos olvidado del auténtico uso del volante; conducir cualquier vehículo de cuatro ruedas con efecto Force Feedback. Logitech no ha querido desmerecer el estupendo trabajo de Momo, y ha incluido los motores más avanzados junto a unos dispositivos mecánicos sensibles y eficaces como pocos. Así, el mecanismo de giro transmite robustez y ofrece una rápida respuesta en cualquier juego. A parte de la habitual sesión de Fórmula 1, en «F1 Racing Championship», las pruebas se efectuaron con «Rally Championship», que además de ser el mejor juego de rally para PC, dispone de un masivo motor de Force Feedback preparado para que notemos cada bache, las distintas superficies, las pérdidas de tracción, etc.

Pues bien, podemos afirmar que el comportamiento del Logitech MOMO Force es extraordinario, muy por encima en tacto, respuesta y realismo a todos los conjuntos de volante y pedales que hemos probado hasta la fecha. Los 270 grados de giro del volante hasta el bloqueo permiten forzar al máximo los contravolantes para entrar y salir de las curvas a velocidades de vértigo, sin olvidar una respuesta muy bien definida, lejos de la linealidad presente en este segmento. Los efectos Force Feedback generados por motores de última generación son ejemplares, y huyen de lo exagerado y lineal de otros productos para transmitirnos cada suceso con verosimilitud



Un volante tan completo como éste no podía carecer de un software a su altura. En la imagen, podemos ver una de las fases, concretamente la de calibrado, de la instalación.

Los pedales del acelerador y el freno tiene un recorrido muy bien ajustado para acelerar progresivamente y evitar las pérdidas de tracción habituales en los simuladores de Fórmula 1 más exigentes, así como para controlar la frenada sin caer en el bloqueo.



CONCLUSIONES

Es posible que el precio parezca excesivo para un producto cómo éste, pero tras ver, y admirar, probar y sentir las sensaciones que transmite Logitech MOMO Force, podemos afirmar que no sólo es razonable, sino que incluso puede considerarse barato, aunque suene un poco exagerado.

Flash

Intel ha desarrollado una nueva tecnología de encapsulado de semiconductores que permitirá crear procesadores con más de mil millones de transistores, lo que abre la posibilidad de multiplicar por diez la potencia de los procesadores actuales. Esta tecnología ha sido bautizada con el nombre de "Bumpless Build-Up Layer", o encapsulado BBUL que, a diferencia del que existe en la actualidad, hace crecer el encapsulado alrededor del silicio en lugar de montar el chip del procesador por separado.

Electronic Arts y Thrusmaster han anunciado un acuerdo para comercializar un pack ideal para los aficionados a la Fórmula 1, pues está compuesto por el volante Thrusmaster Force Feedback GT Racing Wheel y el juego «F1 2001». Ya está disponible a un precio recomendado de 29 490 Ptas.

Dentro de su gama Pentium III Processor-M para ordenadores portátiles, Intel ha presentado el modelo a 1.2 GHz, el procesador móvil más rápido y potente del mercado, actualmente. Esta velocidad ha sido posible gracias al aumento en el número de transistores integrados permitido por el proceso de fabricación en 0.13 micras.

Se espera que durante este mes aparezcan los primeros modelos de placas base (Abit, ASUS, Gigabyte, MSI, entre otros) con el chipset nForce de nVidia, una tecnología que se convierte en la plataforma ideal para los procesadores de AMD (Athlon y Duron), puesto que lleva memoria, sonido (Dolby Digital) y gráficos (GeForce 2 MX) integrados en un bus de alta velocidad que elimina por completo los cuellos de botella.

Terratec SiXPack 5.1

La compañía alemana Terratec ha presentado su nueva gama de tarjetas de sonido, en la que inicialmente lanza al mercado el modelo SoundSystem SiXPack 5.1, un modelo creado para satisfacer a los mas exigentes con el sonido multicanal para compatibles, pues acelera por hardware DirectSound 3D con soporte de A3D y EAX. Integra el procesador de audio Crystal Logic CS4630. El procesamiento del sonido 3D se realiza mediante los algoritmos de Sensaura, lo que además de descargar a la CPU, asegura óptimos resultados cuando se configuran auriculares como medio de reproducción, aunque como siempre es recomendable instalar un conjunto de altavoces. Incluye el magnífico reproductor de DVD-Vídeo por software Intervideo WinDVD, que permite convertir el audio Dolby Digital al sonido 3D de la tarjeta para usar el sistema de cuatro altavoces o, si el usuario dispone de un decodificador externo, sacar la señal AC-3 mediante una salida digital óptica. La grabación puede realizarse mediante una entrada digital óptica o mediante la entrada de línea en jack de 3.5 mm.



Compatible: PC
Precio: 17 900 Ptas / 107.6 Euros
Más información: www.terratec.net

Sonido multicanal básico



Creative pone al alcance de todos los usuarios el sonido multicanal con la Sound Blaster 4.1 Digital, una tarjeta de gama básica que no descuida la potencia en la aceleración de DirectSound3D y EAX. Dispone de una salida digital SP/DIF que permite la transferencia directa de contenido Dolby Digital 5.1 (AC-3) y DTS a decodificadores externos de estos formatos. Para asegurar la máxima eficiencia y liberar al máximo la CPU, utiliza la tecnología PCI Bus Mastering para transferir datos a la memoria de una forma directa y sin apenas intervención del procesador central. Dispone de un sintetizador polifónico de 128 voces con síntesis Tabla de Ondas que reproduce contenido MIDI de alta calidad. Básicamente, sustituye a los modelos SB PCI 128 y 64, ofreciendo la última tecnología a precio asequible para los que no necesitan tantas prestaciones como las de la gama SoundBlaster Audigy.

Precio: 9 900 Ptas. / 59.5 Euros **Compatibilidad:** PC
Más información: www.europe.creative.com

Graba DVD Y CD con LaCie

La grabadora de DVD-RW/CD-RW de LaCie es una combinación exclusiva de dos tecnologías ópticas: DVD-R/RW para archivar grandes cantidades de datos y crear discos en formato DVD-5 que pueden leerse en cualquier reproductor de DVD-Vídeo, y las habituales CD-R/RW para la copia de seguridad local o la compilación de audio. Con una capacidad de almacenamiento de 4.7 GB, este modelo puede satisfacer cualquier necesidad en la creación y diseño de sus propios discos DVD-Vídeo. Es una unidad externa que se conecta a ordenadores PC y MAC mediante la interfaz FireWire IEEE 1394, que ofrece altas velocidades de transmisión para satisfacer las necesidades más exigentes en la transferencia de datos. Dispone de una memoria intermedia (búfer) de 2 Mb y la carga se realiza mediante bandeja motorizada.



Compatibilidad: PC y MAC (Firewire, IEEE 1394) **Más información:** www.lacie.com

Altavoces XPS. El sonido según Hércules

Con el lanzamiento de su nueva línea de altavoces XPS (eXtended Personal Sound), Hercules ofrece el complemento perfecto a sus tarjetas de sonido en cualquier configuración (estéreo, 2.1, 4.0 para videojuegos o 5.1 para DVD-Vídeo). La gama empieza en el modelo XPS 200, diseñados para disfrutar del sonido estéreo tanto en juegos como en música. Ofrecen una potencia de 12W RMS (6x2) con una respuesta de frecuencia de 40 Hz–20 kHz. El conjunto XPS 210 tiene las mismas prestaciones, pero añadiendo un subwoofer de madera con una potencia 30W RMS, a lo que se unen los 10W de cada altavoz satélite para llegar a los 50W totales en este sistema 2.1 asequible y de gran calidad acústica.



El modelo estrella de la gama es el XPS 510, al que corresponde esta imagen, un kit 5.1 dispuesto a arrasar cualquier sala con un sonido tan contundente como rico en detalles. El altavoz de graves de madera tiene una potencia de 20W RMS, mientras que los cinco satélites (central, frontales y posteriores) reproducen el sonido a una potencia máxima de 8W RMS, medida considerada como el estándar de potencia real. Los juegos con DirectSound3D, EAX y Aureal A3D cobran vida con este sistema, mientras que puede considerarse como un buen primer paso hacia el cine en casa.

Precio XPS 200: 5 990 Ptas. / 36 Euros **Precio XPS 210:** 10 990 Ptas / 66 Euros
Precio XPS 510: 19 990 Ptas. / 120 Euros **Mas información:** www.hercules.com

Imagen todoterreno con PC-CAM 300 de Creative

Creative PC-CAM 300 permite capturar, en modo cámara web, vídeo en tiempo real con 16.7 millones de colores a una velocidad de 15 fps (640x480) o 30fps (352x288). También es posible aumentar la calidad de las capturas hasta una resolución de 1024x768 a través de interpolación. Una vez desconectada es capaz de almacenar hasta 128 fotografías con una resolución de 640x480 o hasta 255 imágenes a 320x240. Actuando como cámara digital puede capturar 'minipelículas' de hasta 75 segundos o grabar hasta 30 minutos de voz, gracias a una memoria de 8 MB. El flash de activación inteligente puede funcionar de forma automática y dispone de la función de reducción del efecto de ojos rojos. Además del nuevo software de Creative PC-CAM Center, incluye la aplicación Ulead Photo Express 4.0 My Custom Edition.



Compatible: PC (USB)
Precio: 26 900 Ptas. / 162 Euros
Más información: www.europe.creative.com

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

XBOX se prepara para su lanzamiento europeo



14/3/2002

479 Euros

(80 000 pesetas)

¿Merece la pena?

Segunda quincena del mes de Octubre de 2001. Microsoft lleva a cabo la presentación oficial para Europa de Xbox.

Se esclarecen la fecha de lanzamiento y el precio final de la consola, y se muestran gran parte de los juegos que están en desarrollo, junto a los que acompañarán a la máquina en el momento de su aparición. La tormenta se desata entre la prensa especializada cuando se hace pública una cifra.

Sabiendo que el hardware de la máquina es realmente bueno, y que muchos de los títulos de lanzamiento son juegos imprescindibles, lo único que resta por conocer es si todo ese dinero está bien invertido.

Casi todo el mundo ha leído ya, bien a través de Internet, bien a través de las revistas especializadas de consolas, las noticias más relevantes sobre la presentación de Xbox en Cannes, en la ya famosa mansión de las burbujas, una mansión propiedad del modisto francés Pierre Cardin.

Microsoft reunió a un nutrido grupo de la prensa del viejo continente en la costa azul para sacar a la luz los últimos detalles referentes al lanzamiento de una de las consolas más esperadas de los últimos tiempos. Todas las noticias relacionadas con Xbox han venido acompañadas, desde los primeros rumores sobre la intención de la compañía de Bill Gates de entrar en un mundo que le parecía completamente ajeno, de polémica, dudas y especulación.



Muchas de estas noticias y rumores fueron entrando en una fase de calma, así como en una extraña sensación, mezcla de admiración, respeto y expectación, una vez conocidas las primeras características reales de la máquina y vistas las primeras demos de tecnología.

Como siempre ocurre en estos casos, la incertidumbre se trasladó entonces al apartado del desarrollo de juegos, diseño y posibilidades de apoyo por parte de las grandes compañías del sector del videojuego. Y si bien muchas parecían ofrecer sin contemplaciones un apoyo claro a Microsoft, en lo que se refiere a la calidad de su hardware, otras tantas (miremos a Japón, para ser más claros), parecen estar planificando estrategias no demasiado claras en cuanto a la oferta real de software para la consola.

Todo esto, con lo importante que resulta, parece haber pasado a un segundo plano en los últimos días tras haber escuchado en Cannes una cifra mágica, el precio final del hardware para España y el resto de Europa, cuando Xbox aterrice el próximo marzo.

Y como ya se ha dicho, la pregunta es si realmente merece la pena para un jugador invertir 479 euros, o lo que es lo mismo casi 80 000 pesetas, en esta gran caja negra, de cara al futuro.

LO QUE NOS GUSTA DE XBOX

1-La potencia del hardware
2-Que incluya disco duro de serie
3-Que incluya una tarjeta Ethernet de serie
4-Lo sencillo que resulta desarrollar
5-Juegos imprescindibles como «Halo», «Munch's Oddysee», «Project Gotham», «Wreckless» y «Dead or Alive 3»
6-Dolby Digital 5.1 Interactivo
7-El pad de control
8-Que no necesite tarjetas de memoria para salvar partidas
9-Que permita formato panorámico de TV para juegos

LO QUE NO NOS GUSTA DE XBOX

1-Su precio
2-Su peso y tamaño
3-Que salga 4 meses después que en Estados Unidos
4-Que toda mejora que queramos conseguir de calidad audio/vídeo precise comprar un cable extra
5-Que Microsoft no incluya el mando DVD de serie para ver películas en este formato
6-Que haya que adquirir por separado un amplificador y un equipo de altavoces surround para el 5.1

LOS NIÑOS VIENEN DE PARIS, LAS CONSOLAS DE CANNES











La Riviera francesa. Cannes. Una ciudad que pasará a la joven historia del videojuego por haber presenciado el "nacimiento" oficial de Xbox en Europa. Sin embargo, se dirá que el parto llegó a ser doloroso, y no por falta de apoyo o atención de sus amorosos padres.
En la reunión más importante de Xbox de cara al mercado del viejo continente se reunieron los mayores responsables de la máquina en Microsoft, y su posible éxito (o fracaso) a nivel mundial. Seamus Blackley (I+D), Sandy Duncan (business & marketing), Ed Fries (desarrollo)... Asimismo, encontramos caras conocidas del mundo del desarrollo de juegos, como Peter Moulynex o Lorne Lanning, que venían no sólo a presentar los proyectos en que están involucrados, sino a prestar todo su apoyo a la máquina como responsables de algunos de los más relevantes títulos de compañías asociadas como "first parties".
Tanto talento junto (cada uno en su área) no pudo evitar, en todo caso, el murmullo generalizado de inconformismo y duda entre la prensa especializada, una vez se anunció el precio final de la máquina en Europa. Sin embargo, guardemos para el recuerdo la frase con la que Sandy Duncan concluyó su intervención y cerró el acto de presentación oficial: "Microsoft se ha involucrado en el mercado de las consolas con un proyecto pensado a largo plazo."
Si esta afirmación se cumple, quizá más de uno y de dos se encuentren grandes sorpresas de cara al futuro.

UNA SORPRESA INESPERADA

Pocos días antes de la presentación de Cannes, ocurrió algo que muy pocos se esperaban, aunque los rumores que circulaban en Internet venían anticipando el movimiento. Sony, en una decisión sin precedentes, rebajaba de un plumazo en veinte mil pesetas (20 000) el precio de PlayStation 2. Semejante descenso del precio de una consola que, actualmente, no encuentra competencia competencia alguna (real) en el mercado al ser la única de su generación disponible en el viejo continente, parecía un poco exagerado. ¿O no?
Mucho se ha especulado sobre esta decisión. Por un lado, se advierte que todo puede deberse a unos objetivos de ventas que Sony veía difíciles de conseguir, a no ser que se arriesgara de manera clara para la campaña navideña. Por otro, claro, a la llegada de una competencia feroz, representada por Xbox y GameCube, en unos pocos meses.



Sea como fuere, parece que el momento en que se tomó la decisión de aplicar esta rebaja no fue al azar. Sony, como ya hiciera en otro momento con Sega y Dreamcast, eclipsó parte del protagonismo de Microsoft y adquirió ventaja en la carrera por el puesto número uno del mercado de consolas en todo el mundo. Y Microsoft, que desde siempre repitió que Xbox tendría un precio competitivo para su sector del mercado, se encontró con un globo a punto de estallar entre las manos.
Para el precio de salida de PlayStation 2, Xbox sí ofrece algo que se pudiera considerar competitivo. Pero con esta rebaja radical del precio de la consola de Sony, Microsoft tiene en la plaza de Europa un toro muy difícil de lidiar.

COMO SIEMPRE, EUROPA DESPUÉS









15 de noviembre de 2001. Nueva York. Times Square es el lugar escogido. La X domina todo lo que alcanza la vista. Son las 00:01 horas en la costa este de Estados Unidos. Toys'r'us abre sus puertas para vender las primeras unidades de Xbox disponibles en todo el mundo. Televisión, periódicos, prensa especializada. Todo el mundo acuda a cubrir la noticia. El afortunado jugador que compra la primera máquina tendrá sus quince minutos de gloria (efímera, claro) y su imagen se difunde por todo el globo. Pero, ¿de quién es esa silueta que le alcanza su deseada consola? ¡Cielos, es Gates!
Ver a Bill Gates en eventos relacionados con Microsoft no es extraño. Tampoco en conferencias o presentaciones a nivel global de productos, aplicaciones o sistemas operativos (Windows, vaya), pero encontrarnos al mismísimo dueño de Microsoft haciendo de dependiente por horas… nos choca un poco, ¿o no?
Esto puede ser una prueba real del nivel de implicación que pretende alcanzar la compañía en el mercado de las consolas, tal y como afirman sus máximos responsables, incluido Bill Gates. En todo caso, resulta llamativo, cuando menos.

CALIDAD VS PRECIO ¿QUÉ ESTRATEGIA ADOPTARÁ MICROSOFT?

Cuando en el pasado E3 se desveló el precio de Xbox en Estados Unidos (299 dólares), que era de cuatro dólares por encima del precio de salida de PS2 en aquel país, se empezó a descubrir parte de la estrategia de Microsoft. Pero si la equivalencia entre los precios de salida en Estados Unidos y Europa empezaba a vislumbrarse con respecto a lo que hizo Sony en su momento, muchos nos empezamos a temer que Microsoft cometiera exactamente los mismos errores que la compañía nipona, en lo que respecta a Europa.
El tiempo ha pasado y, una vez conocidos los datos, la impresión que recibimos es precisamente esa. Microsoft ha repetido, casi uno por uno, los mismos pasos y errores que Sony. Y no en lo que nos gustaría considerar la dirección adecuada. Eso sí, parece que la disponibilidad del hardware, a diferencia de lo que ocurrió con PlayStation 2, está casi asegurada.
Sin embargo, insistimos en que todo se repite: desde un precio desorbitado para el consumidor medio, unos juegos muy caros (más de 11 000 pesetas al cambio), gran confusión respecto a ►

HARDWARE FRENTE A DINERO



¿La relación calidad/precio del hardware de Xbox está conseguida? Mirando componente a componente se podría decir que basándonos en una arquitectura heredada del PC en sus partes, y dados los componentes integrados, Xbox no es una solución realmente cara para lo que ofrece… Si la comparamos con un PC. Disco duro, tarjeta Ethernet, 64 MB de RAM unificada, GPU nVidia, Pentium III a 700 MHz... Son sólo los integrantes más representativos de la máquina. Y, como muchos usuarios de compatibles sabrán, todo junto, a ese precio, no es una inversión en absoluto exagerada.
Pero Microsoft no había contado con una bajada de precio tan espectacular como la de Sony para PS2, muy poco tiempo antes de la presentación europea de la máquina (y, dicho sea de paso, Sony no se ha cortado un pelo en lanzar una campaña publicitaria con una mala leche de aúpa, al colocar en Cannes carteles de PS2 con la leyenda "Just pretend I'm not here" –tú haz como si yo no estuviera aquí–). ¿Resultado? La compañía de Gates se ha encontrado, sin comerlo ni beberlo, que su famoso "precio competitivo", que mencionaba cuando hace meses se le preguntaba por el PVP de la consola en Europa comparándolo con el que entonces tenía PlayStation 2, se ha quedado en una cantidad desorbitada en la situación actual del mercado en Europa.
La tendencia natural del gran público, al que pretende llegar Microsoft con Xbox, será, con toda probabilidad, apostar por una consola más asequible como PS2 y con, hoy por hoy, un catálogo de juegos mayor (¿pero mejor?). Además, PS2 contará, en el momento en que Xbox se ponga a la venta, con algunos títulos esperadísimos como «Metal Gear Solid 2», lo que se convierte en un handicap más para Microsoft. ¿Tiene esto que ver, en realidad, con la calidad que ofrece Xbox como consola? Pues no mucho, para que vamos a decir otra cosa, pero una consola es algo más que un hardware, como muy bien debe saber Microsoft.



las cualidades técnicas más destacadas en audio y vídeo…
Vamos a intentar ir al grano desde aquí. Xbox ofrece, a tenor de lo visto desde hace meses, un producto hardware realmente exquisito. La potencia es, realmente, descomunal. Sus posibilidades de futuro son enormes. Y su diseño, con el hardware de serie, incluye componentes que hace muy poco tiempo sólo podían ser un sueño para una consola: disco duro, tarjeta Ethernet para conexión a banda ancha, Dolby Digital 5.1 interactivo, 64 MB de memoria unificada, un procesador gráfico magnífico y un sistema de refrigeración (punto tonto, pero importante) sensacional, que evita el sobrecalentamiento de la máquina de un modo casi irreal. A cambio, la máquina es grande, muy grande. Y pesada. Anécdotas que en nada afectan a su objetivo real: ser una consola preparada para el presente y el futuro. Además, es el sueño de cualquier desarrollador, pues diseñar juegos para Xbox no parece representar un problema añadido. Lo que hace suponer que el catálogo se



incrementará en progresión geométrica en unos pocos meses. Pero el consumidor se enfrenta a un precio que parece exagerado, a estas alturas. No lo sería tanto hace sólo unos meses, pero la situación de mercado ha cambiado mucho.
Los juegos, hasta el momento, han demostrado que se puede conseguir mucho de Xbox, y es sólo el principio. Aunque, como siempre ocurre, existen otros títulos que es mejor dejarlos correr, ante la mediocridad galopante que exhiben. Pero una cosa sí es cierta: Xbox tendrá el mayor catálogo de lanzamiento nunca visto para una consola, con casi veinte juegos disponibles desde el primer minuto de venta al público.
Esto, en cualquier caso no es suficiente para asegurar un número de ventas de la máquina que resulte adecuado o suficiente, de inicio. Pero Microsoft asegura que su estrategia es a largo plazo. Teniendo en cuenta que, como todas las compañías del sector, los primeros años arrojarán pérdidas en la producción de la máquina por el coste del hardware (pese a que Seamus Blackley, el responsable de I+D de Xbox, asegura que se ha tardado más en abaratar la producción que en diseñar el hardware), es la única solución viable para Microsoft.

¿COMPRAR O NO COMPRAR?

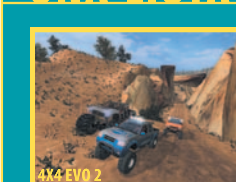
Y lo que muchos nos preguntamos a día de hoy, en resumidas cuentas, es si merece la pena gastarse semejante dineral en una consola, aunque sea tan atractiva y buena como Xbox.
Sabemos que, en relación al hardware que ofrece, no se puede considerar realmente cara. Por su arquitectura, su potencia, sus perspectivas de futuro, la calidad de muchos títulos y las posibilidades que ofrece, Xbox posee una relación calidad precio realmente buena. A excepción de componentes añadidos (parece que se quieran hacer de oro vendiendo cables) y la necesidad imperiosa de disponer de un (bastante caro, para más inri) equipo de audio que saque partido a la máquina, el hardware de serie de Xbox es un conjunto magnífico.
Para los que la hemos probado, Xbox está a años luz de cualquier máquina, más las posibilidades teóricas que arroja sobre el papel. Pero eso poco importa a la hora de rascarse el bolsillo y ver como con la máquina, un par de juegos y poco más, la broma sube de las cien mil pesetas (bueno, de los 600 euros). Microsoft, con la situación actual del mercado, ha puesto Xbox en una posición de producto de lujo, al alcance de unos pocos afortunados. Tal y como ocurrió con PS2 en su momento.
Y si bien la consola nos gusta, y nos gusta mucho, diríamos que lo mejor sería esperar a que el catálogo creciera y que el precio se hiciera más asequible.
Una gran consola. Un precio demasiado grande.

F.D.L.

OTRA VEZ, EL SONIDO

Exactamente igual que ocurrió con PlayStation 2 y Sony, Microsoft con Xbox ha tomado el sonido como una de sus bazas fundamentales para convencer al público de la superioridad técnica de su máquina. Y, exactamente igual que antes, parece que se ha asumido la mala costumbre de contar las cosas a medias al usuario final.
Si de PlayStation 2 se decía que era compatible con sonido Dolby Digital 5.1 y DTS, la compañía se "olvidó" de mencionar el detalle de la necesidad de un equipo de altavoces y un amplificador/decodificador de señal digital para que esa opción fuera operativa, amén de que, a la sazón, esas señales de audio digital sólo son válidas para secuencias de vídeo no interactivas y películas DVD. A día de hoy, Dolby está trabajando en un sistema para conseguir Dolby Interactivo en PS2, amén de compañías como EA que hablan de DTS interactivo. Una mejora, aunque a costa de sobrecargar el procesador principal de la consola.
Y en esto que llega Xbox, y nos dice que tiene Dolby Digital 5.1 Interactivo. Y otra vez alguien se "olvida" de decir lo del amplificador y el equipo de altavoces. No es un capricho que recalcar esta información; es que esa equipación cuesta sus buenos duros y sacar una señal 5.1 por un televisor estéreo de poco nos vale, si queremos audio 3D.

UNA LISTA MUY YANQUI


4X4 EVO 2


CEL DAMAGE

- 4X4 EVO 2
- AirForce Delta Storm
- Cel Damage
- Dark Summit
- Dead or Alive 3
- Fuzion Frenzy
- Halo
- Mad Dash Racing
- Madden NFL 2002
- NASCAR Heat 2002
- NASCAR Thunder 2002
- NFL Fever 2002
- NHL Hitz 20-02
- Oddworld: Munch's Oddysee
- Project Gotham Racing
- Shrek
- Test Drive Off Road - Wide Open
- Tony Hawk's Pro Skater 2x
- TransWorld Surf


ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE


NHL HITZ 20-02

JOYAS EN DESARROLLO

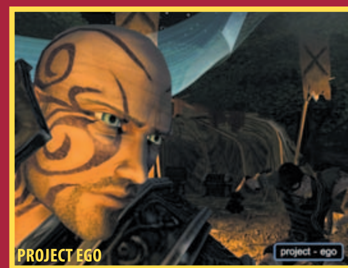
Aún queda tiempo para ver muchos de ellos, pero títulos como «Project Ego» (con Molyneux tras el proyecto), «Project K-X» (un juego de lucha de esos que hacen afición), «Galleon» o «Wreckless» hacen pensar en que Xbox tiene un futuro brillante ante sí. Aunque, ¿y el presente? En la actualidad, muchos factores influyen en el presente más que la propia consola o su software. Ya sabéis de qué hablamos (money makes the world go around…)

Pero, en todo caso, es sólo la punta del iceberg. Todos estamos esperando a contemplar la reacción de Japón. Tecmo ha dado un gran paso con «Dead or Alive », pero estamos pendientes de qué ocurrirá con Konami, Namco, Capcom (que, de momento, ya ha aportado un granito de arena con «Genma Onimusha», en desarrollo), etc. O sea, los que, en esto de las consolas, parten el bacalao a grandes trozos.


BRUTE FORCE


RALLISPORT CHALLENGE


B.C.


PROJECT EGO


PROJECT K-X

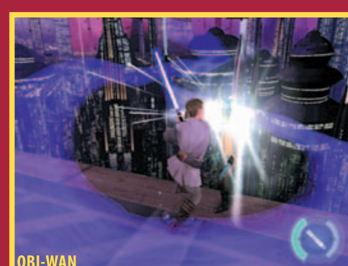

ENCLAVE


WRECKLESS


JET SET RADIO FUTURE


GENMA ONIMUSHA


CONFLICT DESERT STORM


OBI-WAN


GALLEON


DARK SUMMIT


DEAD OR ALIVE 3


FUZION FRENZY

Estados Unidos ya tiene Xbox. Y la lista, nada desdeñable, de juegos de lanzamiento, que tenéis aquí al lado, y que llega hasta casi la veintena de títulos (algo realmente sorprendente para una consola recién nacida). Entre ellos encontramos un poco de todo, pero más que nada juegos muy claramente orientados a un público, tan suyo, como el norteamericano.

Aunque la lista de lanzamiento para Europa aún no ha sido desvelada de forma definitiva, dudamos mucho que veamos por aquí, cuando llegue el momento, juegos de fútbol americano o hockey. Al menos, que los veamos como grandes bazas de Microsoft para el posible éxito, o fracaso, del lanzamiento de la máquina. Sí esperamos, en cambio, contar con «Halo», «Dead or Alive 3», «Project Gotham» y «Munch's Oddysee». Es más, el usuario debe exigir que estos títulos se encuentren disponibles, pues son de lo mejorcito que uno se puede esperar de un software de primera generación. Y, aunque ninguno llega realmente a explotar todas las posibilidades de la máquina, son un buen indicativo de por dónde pueden ir los tiros en el futuro.


HALO


PROJECT GOTHAM RACING


SHREK


TRANSWORLD SURF


MAD DASH RACING

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

La estrategia va evolucionando impulsada por el sucesivo devenir de las expansiones. Esta técnica es frecuentemente utilizada por las compañías para amortizar, en la medida de lo posible, los costes de desarrollo de un título. ¿Es lícita realmente, desde el punto de vista del consumidor esta política de expansiones? ¿O quizá deberíamos mirarlas con lupa y evitar que nos den gato por liebre?

Ranking **de Batallas**

Permanece · Cambia posición · Entra

Tal y como resulta de la actual clasificación, podemos presumir la existencia de un armisticio para que los juegos puedan disfrutar de las Navidades en familia. Bromas aparte, denunciamos un fenómeno que nos ha venido sorprendiendo: la ausencia de «Black & White» en este inventario mensual… y lo que resulta más grave, no hemos recibido ni un solo voto en su nombre. ¿Será que al final no le ha gustado el juego a nadie?

1. Age of Empires II
2. Red Alert 2
3. Shogun: Total War
4. StarCraft
5. Comandos: Behind Enemy Lines
6. Homeworld
7. Dungeon Keeper 2
8. War Craft II
9. Heroes of Might & Magic III
10. Submarine Titans

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y podéis dar más de dos votos al mismo juego.



Warcraft III: Reign of Chaos


Empire Earth

La Maniobra de las Expansiones

No penséis que esto de las expansiones es una táctica de marketing novedosa, de hecho existe en este género desde sus orígenes. Hoy por hoy, todo juego de estrategia que se precie, ha de tener, al menos, un disco de expansión. A esta tendencia se han adherido: «WarCraft II», «StarCraft», «Total Annihilation», «Dark Reign», cada uno de los «C&C» (incluyendo los dos «Red Alert»), la saga «Age of Empires», «Myth II», «Homeworld», «Ground Control», «The Settlers» o «Los Sims» (en este último caso la población de expansiones es aberrante). Y esto sólo son algunos ejemplos que se nos han ocurrido así a bote pronto.

Pero qué es eso de una expansión. Pues como su propio nombre indica, consiste en un programa que necesita del "original" para poder ser instalado y que trata de prolongar la vida útil de aquel, arreglando los fallos y ajustando los parámetros y añadiendo nuevas campañas y unidades. ¿No sería más satisfactorio que las productoras dilatasen la fase de desarrollo hasta que el producto se viera libre de errores?; ¿o que implementasen las novedades debidas en una digna segunda parte?; ¿o que se pudiera descargar, inocentemente y sin contraprestación onerosa alguna, la expansión como si de una actualización se tratara? Pero, ¡cáspita!, si lo que quieren es hacer negocio… qué mejor idea que hacernos pagar dos veces por lo mismo. Por cierto, ahora que lo pensamos, ¿acaso no resulta más ofensivo para un consumidor de estrategia que bauticen a las expansiones sui generis bajo la denominación de secuela?



Abre fuego **Enrique Cejudo Ruíz** (desde Madrid). Este camarada, nos hace partícipes de su incondicional apoyo hacia «Black & White», juego que le ha planteado dificultades. Enrique está preocupado porque es incapaz de desbloquear la criatura Lobo, a pesar de que en el mundo 4, consigue acompañar a la curandera hasta su destino sin que esta vea menoscabada su integridad física. Pese a su tesón, y aparente éxito, comprueba atónito como la curandera en cuestión le increpa el hecho de que no tiene poción alguna. En primer lugar, no te alarmes, se trata de uno de los bug de la primera versión del programa, lo cual significa que tiene fácil solución. Basta con navegar hasta la web dedicada al juego, que está en (www.bwgame.com) y descargar una de las actualizaciones allí volcadas. Como habrás comprobado, resulta bastante menos peligroso que escoltar señoras.

Jorge García Lopera hace eco de los rumores existentes que anuncian una segunda parte para «Shogun». Tal y como hemos podido corroborar, y para nuestra alegría, The Creative Assembly hizo público el pasado 10 de Septiembre el proyecto que está centrando su atención: «Crusaders: Total War». En esta ocasión, los indicios nos invitan a apuntar que el régimen feudal europeo será el escenario de nuevas disputas señoriales.

Otro punto en el que está interesado nuestro colega, es en la continuidad de la saga «Close Combat». A este respecto, comentaros que las pesquisas que hemos emprendido, nos han llevado a la conclusión de que (por el momento) no está en desarrollo un VI episodio. Sin embargo, nada nos lleva a la certeza de que se haya abandonado el proyecto. Aún tendremos que esperar unos meses para poder afirmar categóricamente el final de este clásico. A día de hoy, la última entrega conocida es la sexta.

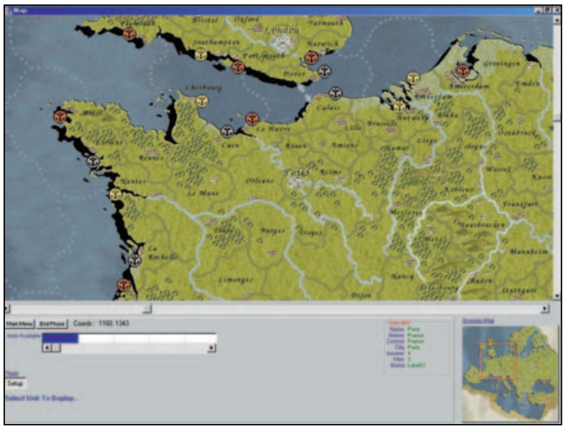
Noticias

Bastantes estrategas os habéis interesado por la suerte que corre en estos momentos «Homeworld 2». Desgraciadamente, la noticia es –paradójicamente– la ausencia de cualquier noticia.

La web que le dedicó Sierra continúa con el mismo gesto (lleva así desde Marzo). La postura de la empresa –tras una reunión maratoniana de once horas, específica para adoptar esa decisión– es que incluso estaba dispuesta a renunciar a la presentación del título en el E3. Os mantendremos informados de la evolución de este juego tan esperado por todos.

Uno de los títulos que a lo largo de este año más ha acaparado nuestra atención ha sido «WarCraft III: Reign of Chaos». Su fase de desarrollo no ha sido todo lo entretenida que prometía, hasta el extremo de obligar a los genios de Blizzard a replantearse varias veces la orientación auténtica que habían reconstruido para este episodio. Los últimos retazos –con los que se va perfilando el aspecto definitivo del producto– se han conocido con ocasión del Tokio Game Show. En este certamen se ha constatado que la perspectiva será muy similar a la presentada por su secuela, si bien, como es sabido, se ha optado por gráficos tridimensionales. Amén de esta confirmación, el vocal del equipo de desarrollo aprovechó para presentar en sociedad a buena parte del bestiario que poblará el fastuoso y paradisíaco Azeroth. Tanto héroes como peones acapararon la atención de los afortunados asistentes, lo que viene a confirmar que la gestión de recursos será un aspecto importante (con lo que se abandona la tendencia eminentemente táctica que se le quería reconocer, regresando, por consiguiente a sus laureados orígenes). Según se comentó, confiemos que así sea, la versión de prueba verá la luz este invierno.

En cuanto al futuro de «Myth III», hemos de aprovechar la ocasión para tranquilizarlos y despejar cualquier género de duda que os haya podido asaltar a consecuencia de la precipitada disolución de GOD Games. El proyecto no corre ningún peligro, prosiguiendo con normalidad su fase de desarrollo. Esta milagrosa salvación se debe a que las actividades de la extinta editora tejana han



Napoleonic Wars



Warlords Battlecry II

Otro viejo conocido (en este caso, conocida), es **Lyfers,** que está interesada en qué opinión mereció a la redacción la beta de «Empire Earth». Tal y como pudisteis leer en el avance publicado, las primeras impresiones fueron de lo más optimista. Las conclusiones a las que llegamos son suficientemente elocuentes: excelencia gráfica, exquisita fluidez en los movimientos de las unidades y una inquietante IA. Sin embargo, no fue ninguno de estos aspectos el que más nos sorprendió. El genio Goodman abrirá las posibilidades de una nueva dimensión en la estrategia en tiempo real: los enfrentamientos librados desde el aire y en el agua. El elevadísimo número de unidades diseñadas para desplazarse por ambos medios conseguirá reportar al estratega nueva sabia para llevar a cabo sus planes. De todas formas, os ofrecemos un amplio comentario crítico en el megajuego de este mes.

Raúl Domínguez (alias Mazinger Z) quiere información al respecto de «X-Com: Genesis», el juego que devolverá la saga a sus auténticos orígenes. De momento basta con saber que está siendo desarrollado, pero no existe material gráfico al respecto –al parecer sus desarrolladores siguen una política secretista–. Lo que sí te podemos contar es que, según ha reconocido un importante miembro del equipo, discurrirá en tiempo real; si bien perfiló su declaración añadiendo que estará presente un elemento de pausa (con lo que pretenden satisfacer las expectativas de la antigua escuela de estrategas). La historia nos llevará algún tiempo después de los acontecimientos vividos en «X-Com: Apocalypse», combinando la estrategia táctica con la distribución de los recursos de comando en las operaciones llevadas a cabo en todo el mundo. «Genesis» heredará la vista isométrica de su tríada predecesora, si bien la cámara incorporará unos movimientos rotatorios predefinidos –los desarrolladores barajan la inclusión de una cámara libre–.

Las principales novedades radicarán en el nivel gráfico y sonoro (del que alardean sus responsables), así como en la mayor profundidad que se ha querido otorgar a los protagonistas –que serán capaces de emplear habilidades personales– y en las 5 nuevas razas alienígenas.

Un lector argentino llamado **Gabriel** está inquieto por el estado del título «Heart of Stone». Parece que el juego ha sufrido un importante retraso en su lanzamiento. El siguiente proyecto prioritario del estudio español es «Praetorians», así que parece que «Heart of Stone» quedará momentáneamente apartado.

Mal que nos pese, hemos agotado nuestro espacio. Hasta el mes que viene aprovechad para disfrutar de vuestros juegos favoritos.

El Miliciano Partizano

El **truco** del mes... Commandos 2



Commandos 2: Men of Courage



Commandos 2: Men of Courage

Sin apenas dilación con respecto a la salida de la versión gold, hemos recibido las primeras asistencias. La tensión y las situaciones difíciles son la tónica general en las misiones de nuestros comandos preferidos. Si no quieres encontrarte con problemas, echa un vistazo al siguiente truco. Escribe "GONZOANDJOHN", con esta operación conseguirás que cuando pulses Ctrl+I tus hombres sean invencibles. Las victorias no tendrán demasiado mérito, pero el Mando quedará satisfecho de tu trabajo y lo que es más importante: ganarás la guerra.

sido traspasadas en bloque a Take 2. ¡Qué alivio, menos mal!

✪ Las campañas emprendidas por Napoleón Bonaparte han servido de inspiración y de pretexto a decenas de programadores para lanzar juegos de estrategia al mercado. En esta ocasión, Matrix Games se ha asociado con SPME Technologies para acometer con garantías y cuidar la calidad de su próximo título: «Napoleonic Wars». Con un guiño a la forma tradicional de crear estrategia, turno a turno, regresaremos a las primeras dos décadas del siglo XIX, donde nuestra meta será elevar la gloria de uno de los imperios existentes. El método para la consecución de la "gloria" será recabando puntos, puntos que a su vez serán reconocidos dependiendo de nuestras habilidades como gobernante. Planearemos la política por periodos de estaciones, sin olvidar la seducción de la diplomacia ni la de la fuerza bruta pura y dura de nuestros ejércitos.

En ejercicio de las potestades conferidas podremos: declarar la guerra, romper alianzas, invadir naciones indefensas, negociar una paz lacónica y reforzar los pilares de nuestra administración. Como diligente emperador, disfrutaremos de nuestras prerrogativas tanto en solitario como en compañía de 7 regios oponentes.

✪ Como última noticia del año tenemos el desarrollo de «Warlords BattleCry II». Una de las novedades será su IA, tan avanzada como nunca antes se había visto. Incluso podremos descargar de la página web oficial del juego depuradas tácticas para que la máquina las lleve a cabo en una partida contra nosotros.

Temas para **Debate**



Napoleonic Wars

En esta reunión, Pascual Ros (le reconoceréis tras el nick: "I'm hate") recurre a nosotros para que redundemos en las bondades de «Dark Reign 2». En su email, Pascual nos comentaba: "El juego tiene tiempo, pero es muy bueno. Lo de comentarlo es porque soy el único español que juega en la red y me gustaría animar a otros a que se uniesen. El juego no lo conoce mucha gente porque era de los primeros que necesitaba aceleradora (viejos tiempos en los que tenías la 2D y otra 3D a la vez) y eso seguramente hizo que no tuviese mucha difusión en España (creo que salió un poco después que «C&C»)".

De hecho, la segunda parte de «Dark Reign» fue publicada a finales del año pasado, y como bien dices fue uno de los primeros juegos de estrategia –junto con «Homeworld» y «Ground Control»– en reconocer la necesidad de acomodar la estrategia a las tres dimensiones. Aunque su reconocimiento no ha sido el merecido, ha servido para consolidar la nueva trayectoria de la estrategia.

Federico Alfonso Saurí Martínez recurre a esta tribuna para hacer pública su postura ante «Civilization III». A continuación reproducimos su discurso, que no perdona la omisión de los desarrolladores: "Después de estar durante tantos años esperando, resulta que «Civilization III» no incluye ni la civilización Española ni la Portuguesa y encima el equipo de diseño se vanagloria de que con esta nueva versión podremos cambiar la historia ¿será que los Americanos descubren Europa y, perdida, más abajo de los Pirineos, una civilización llamada España? Desde luego fallos como estos no se pueden tener cuando se espera tanto de este juego. De todas formas este gran fallo no le quitara atractivo a esta versión pero sí encanto, y que recuerde el equipo de diseño que aún está a tiempo de corregirlo, o bien con un parche o corrigiendo la beta del juego, cosa que lamentablemente no harán. Empiezo a pensar que me defraudará ¿Tendré razón?".

Sí que resultan frustrantes las "amnesias" de este tipo, pero ya se sabe lo que pasa con el defectuoso sistema educativo estadounidense, aunque tampoco merece la pena perder la paz por estas cosas, aunque tengamos toda la razón del mundo.




IRON STORM PC / 4X STUDIO, WANADOO

La compañía gala Wanadoo está dispuesta a diversificar su gama de productos para alcanzar mercados extranjeros hasta ahora inexpugnables, como es el caso del inglés. La primera muestra de esta tendencia será «Iron Storm», un juego de acción y aventura que aprovecha las mejores cualidades de juegos como «Quake», «Medal of Honor» o «Rogue Spear». El juego está ambientado en una guerra ficticia, amalgama de ambas Guerras Mundiales, y su evolución dependerá de las elecciones que tome el jugador durante la partida. Salvando las licencias históricas, «Iron Storm» será un juego realista y respetuoso, en el que todos los vehículos, uniformes y todas las armas han sido reproducidos con exactitud. El jugador encarnará a un veterano soldado americano llamado Weasel que se ha convertido en una leyenda viviente por sus méritos en el campo de batalla.





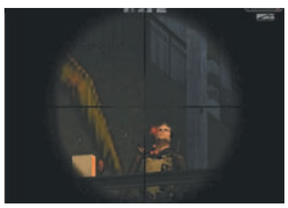

MASTER RALLYE PC / MICROÏDS

De la mano de la editora francesa Microïds nos llega una simulación de conducción todoterreno. Su título, «Master Rallye», hace referencia a la competición internacional en la que está basado, una carrera real que discurre entre Europa y Asia, en la que los mejores coches y camiones se enfrentan por la victoria, rodando en los terrenos más inhóspitos y accidentados. Según los creadores del juego, el engine 3D utilizado es tan potente que permitirá una libertad de movimientos casi completa. Además, el conductor podrá trazar su propio itinerario de igual forma que sucede en los rallies de verdad. Para el diseño de los escenarios se han consultado los archivos topográficos oficiales del rally y se han implementado nuevos sistemas de navegación para facilitar la orientación durante la carrera.









PROJECT I.G.I. 2 PC / INNERLOOP, CODEMASTERS

Codemasters ha obtenido los derechos para distribuir en todo el mundo la segunda parte de «Project I.G.I.», el juego de acción estratégica desarrollado por Innerloop. Tendremos que esperar hasta mediados de 2002 para poder disfrutar con la continuación de este título, que por primera vez contará con un multijugador a la altura de las circunstancias, una de las grandes carencias del original.
«Project I.G.I. 2» comienza tras los sucesos acaecidos durante el primer juego; de nuevo manejaremos al agente secreto David Jones, antiguo miembro de las SAS que ahora trabaja como agente libre para una organización secreta de nombre código "IGI". Jones tendrá que enfrentarse a tres campañas que lo conducirán hasta Rusia, Libia y China, infiltrándose en bases militares, puertos e instalaciones gubernamentales secretas. Las escenas animadas introducidas en cada misión nos irán revelando la trama paulatinamente.









WILDLIFE PARK PC / FISHTANK

Los que disfrutasteis como locos construyendo instalaciones zoológicas con el «Zoo Tycoon» de Microsoft, vais a tener una nueva alternativa a este programa. «Wildlife Park» es un juego de gestión en tiempo real con el que tendremos la oportunidad de divertirnos construyendo un recinto para la exposición de animales. Aunque sus creadores aseguran que se trata de un juego distinto, el funcionamiento parece idéntico al de «Zoo Tycoon» y su aspecto recuerda mucho a éste. El jugador tendrá que elegir sus animales entre 50 disponibles, construir sus recintos y acomodarlos reproduciendo en la medida de lo posible su hábitat natural. Novedades habrá pocas, a excepción de que podremos entrenar a algunos animales para que realicen trucos circenses.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad




ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL

PC / FUNATICS, THQ «Zanzarah» es una aventura mágica en 3D inspirada en la película "Cristal Oscuro" y en la serie de libros sobre hadas dibujados por Brian Froud. La protagonista del juego es Amy, una adolescente con problemas que realiza un fantástico viaje hacia una tierra imaginaria llamada Zanzarah, paraíso y refugio para todo tipo de criaturas mágicas. Las hadas se han vuelto incontrolables y amenazan con destruir esta tierra. Salvando ciertas similitudes argumentales con las aventuras de Harry Potter, los programadores del juego prefieren comparar su juego con el Pokemon de Nintendo. No obstante, parece evidente que «Zanzarah» tendrá una calidad gráfica superior, así como un sistema de combate completamente diferente. Un título prometedor que no podremos disfrutar hasta bien entrado el primer semestre de 2002.





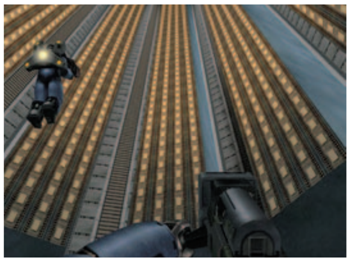



PRIMITIVE WARS

PC / ARXEL TRIBE Tras un corto periodo de paz y prosperidad entre humanos, elfos y tiranosaurios, la Isla Primitiva ha sido invadida por una nueva raza: las criaturas diabólicas. El caos y la discordia se extienden como la pólvora por la isla y las cuatro civilaciones se enfrentan en una batalla sin tregua por el control definitivo del territorio y de los alimentos. A grandes rasgos, este es el argumento de «Primitive Wars», un juego de estrategia táctica en tiempo real que combina el género de la fantasía heroica con personajes extraídos de la era de los dinosaurios.

El jugador podrá controlar a cuatro tribus muy diferentes, cada una con una campaña propia compuesta por doce misiones. Encontraremos docenas de unidades que evolucionan durante la partida, héroes, magia y un editor, lo que promete convertir el juego en un título interesante.

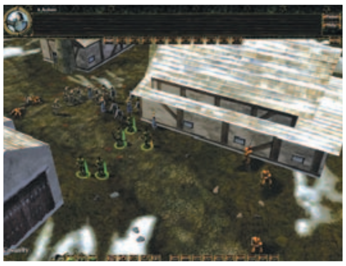


ZERO G MARINES

PC / STRATEGY FIRST «Zero G Marines» es un juego de acción en primera persona ambientado en un entorno de gravedad cero, donde el jugador se convierte en miembro de un grupo de marines formado para defender las estaciones espaciales que orbitan en del sistema solar. El jugador encarnará a un oficial de segundo nivel del cuerpo de marines que, enfundado en su traje y con la ayuda de unas botas de suela magnética, defenderá la ley en las estaciones espaciales más peligrosas de la galaxia. El juego combinará la acción de los arcades con ciertas dosis de estrategia, ya que el jugador irá acompañado por un escuadrón de marines dispuestos a acatar sus órdenes. Treinta y seis escenarios repartidos en doce estaciones y buen puñado de misiones es lo que encontraremos en un juego cuando menos interesante.





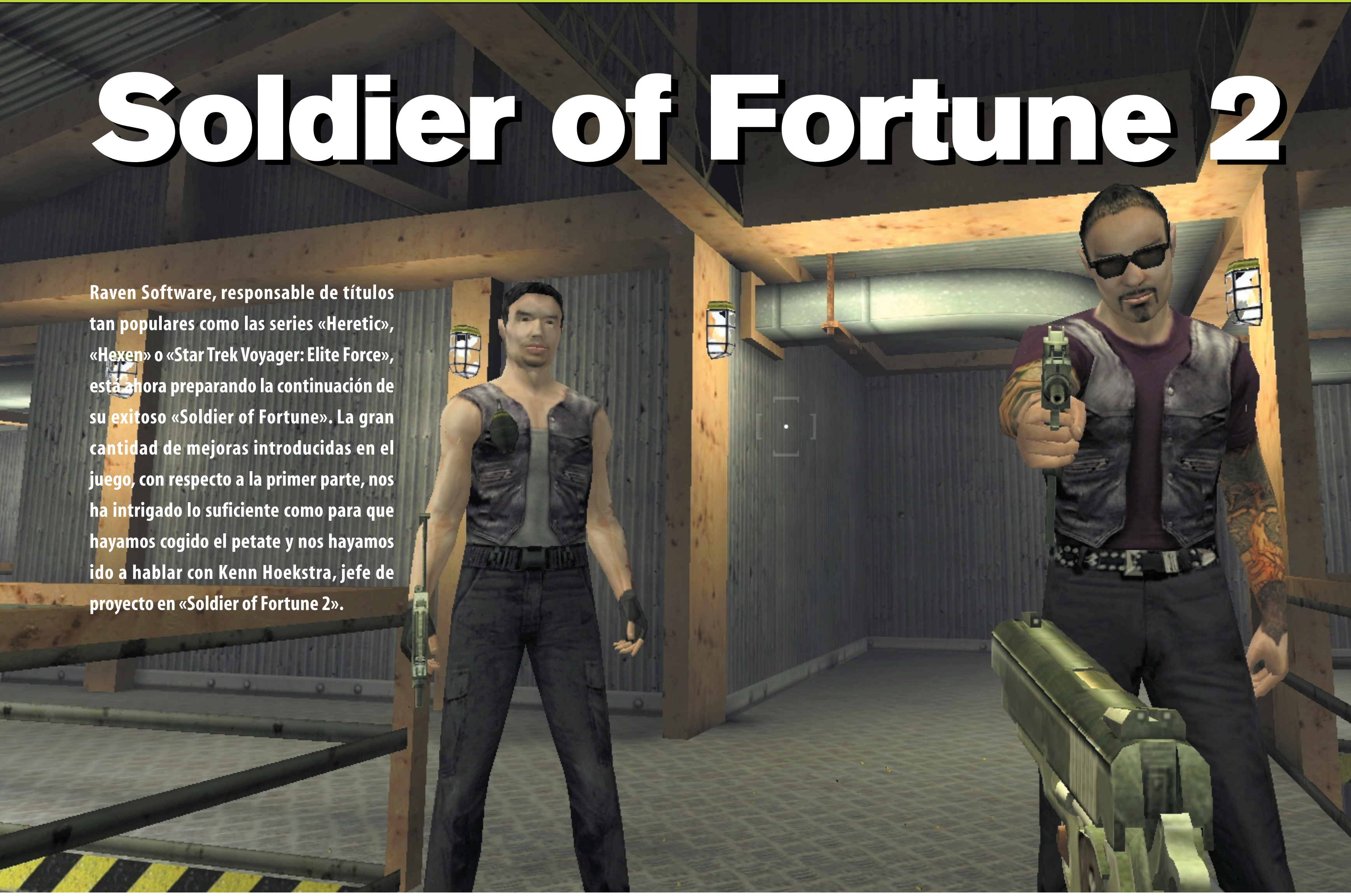
MYTH 3. THE WOLF AGE

PC / MUMBO JUMBO «Myth» fue de los primerps juego de rol con entorno 3D que permitía al usuario controlar la cámara con absoluta libertad. Este juego desarrollado por Bungie se centraba más en aspectos tácticos y de batalla que en un desarrollo típico de las aventuras de rol. No obstante, sus gráficos eran de lo mejorcito visto hasta la fecha y su concepto de juego bastante entretenido. El próximo año podremos disfrutar de la tercera parte del programa, que esta siendo elaborada por una compañía llamada Mumbo Jumbo. El argumento entroncará con lo visto en anteriores entregas, mientras que el sistema de juego se mantendrá casi intacto. Como novedad importante cabe destacar el potente motor diseñado específicamente para esta tercera entrega, que expandirá los márgenes del universo «Myth» hasta límites insospechados.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Soldier of Fortune 2



Raven Software, responsable de títulos tan populares como las series «Heretic», «Hexen» o «Star Trek Voyager: Elite Force», está ahora preparando la continuación de su exitoso «Soldier of Fortune». La gran cantidad de mejoras introducidas en el juego, con respecto a la primer parte, nos ha intrigado lo suficiente como para que hayamos cogido el petate y nos hayamos ido a hablar con Kenn Hoekstra, jefe de proyecto en «Soldier of Fortune 2».

La búsqueda del realismo

Soldier of Fortune» obtuvo cuando apareció, hace ya casi dos años, un gran éxito tanto de público como de crítica gracias sobre todo a sus espectaculares gráficos y al tremendo realismo de su planteamiento. En esta nueva entrega se ha buscado aumentar el realismo de la serie pero siempre manteniendo al máximo la jugabilidad característica de los juegos de acción. Igualmente también se han implementado importantes mejoras en el sistema de inteligencia artificial de los enemigos, que ahora utiliza un motor exclusivo completamente nuevo, así como, por supuesto, en el apartado gráfico. Todas estas mejoras juntas auguran un juego que, al menos en principio, promete ser una alternativa digna de tener en cuenta para la avalancha de excelentes títulos de este género que ahora mismo invaden las estanterías de las tiendas.

COMO LA VIDA MISMA

A diferencia de lo que sucedía con el juego original, que tenía un carácter más fantástico, se ha eliminado del argumento de «Soldier of Fortune 2» cualquier referencia a elementos no realistas, especialmente en lo referente a personajes, armas o escenarios. Así, no volveremos a encontrarnos con malvados villanos enfundados en armaduras cibernéticas, no podremos utilizar cañones de impulsos de microondas ni podremos recorrer los pasillos de imaginarios castillos alemanes. No se trata, eso sí, de crear una simulación ni un juego de carácter táctico, ya que lo primero que han querido dejarnos claros los responsables de Raven Software es que «Soldier of Fortune 2» será ante todo un juego de acción y, como tal, su principal objetivo será alcanzar la mayor jugabilidad posible. Salvando esta última precisión, el interés por el realismo ese extenderá a todos los órdenes del juego, entre ellos, claro, su argumento. Éste, que está siendo escrito en solitario por el propio Hoekstra, suprimirá el aire de, en sus propias palabras, "película de acción" presente en el juego original por un enfoque mucho más sobrio inspirado en hechos totalmente plausibles gracias, sobre todo, a las aportaciones de su asesor en temas paramilitares John Mullins, un capitán de los boinas verdes norteamericanos en el que, una vez mas se volverá a inspirar el personaje protagonista del juego. Debe quedar claro, no obstante, que el juego no reproducirá hechos reales sino que, simplemente se inspirará en ellos para desarrollar su propia historia. Además del mencionado John Mullins, habrá también otros personajes del primer juego que volverán a aparecer en esta nueva entrega, entre ellos Sam Gladstone, su contacto, y Madeline Taylor, el personaje femenino que aparecía al finalizar la anterior aventura y que en esta ocasión será la compañera de Mullins. Hay que destacar que en la versión original del juego las voces de todos los protagonistas serán una vez más dobladas por actores profesionales de Hollywood, aunque de momento no sabemos nada sobre lo que se hará con ellas en la versión que llegue a nuestro país. En lo que respecta a las misiones propiamente



Entre las localizaciones que podremos ver destacan las selvas de Colombia o las calles de Hong Kong.



El comportamiento de los enemigos será controlado por un nuevo sistema de inteligencia artificial.

El motor de «Quake III: Team Arena» fue la plataforma elegida sobre la que comenzar el desarrollo de su nuevo título, aunque se han introducido cambios



Los civiles jugarán un papel fundamental en la acción ya sea como víctimas inocentes o rehenes.



Todos los elementos del juego persiguen alcanzar el mayor realismo posible sin afectar a la jugabilidad. Así, por ejemplo, todas las armas disponibles serán réplicas exactas de sus contrapartidas reales.



El zoom de determinadas armas alcanzará un nivel de detalle realmente elevado.



Una de las novedades será la posibilidad de montar en vehículos aéreos o terrestres.

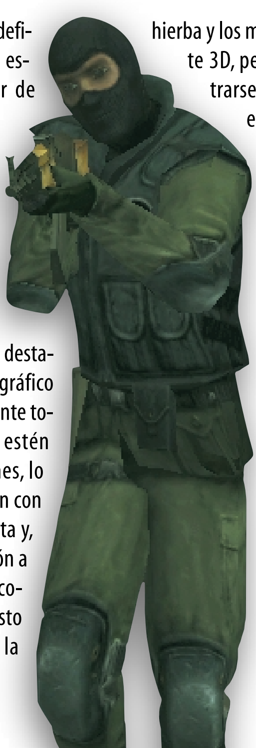


La localización de los exteriores se ha realizado con extremo cuidado, como se aprecia en la imagen.



Nuestro papel en el juego será una vez más el de un mercenario que debe resolver distintas misiones.

A pesar de su enorme interés por el realismo, en Raven Software han apostado fuerte por la jugabilidad para «Soldier of Fortune 2»



dichas, aunque todavía no esta definido su número, sí se sabe que estarán ambientadas alrededor de una gran variedad de temas y escenarios. Así, mientras que algunas de ellas requerirán una aproximación sigilosa en otras tendremos que actuar de forma más directa, o bien realizar tareas de reconocimiento, de rescate de rehenes o de escolta. En este sentido hay que destacar que la potencia del motor gráfico del juego hará que absolutamente todos los objetos del escenario estén modelados en tres dimensiones, lo que permitirá que la interacción con el medio sea mucho más realista y, por lo tanto, que la aproximación a cada misión sea tan personal como deseemos. Un ejemplo de esto lo tenemos, por ejemplo, en la hierba y los matorrales que, por ser totalmente 3D, permitirán a un personaje arrastrarse entre ellos sin ser vistos por el enemigo. En cuanto a los escenarios se ha buscado una vez más la mayor verosimilitud posible y para conseguirla se han estudiado ampliamente diversas localizaciones de todo el mundo, como Hong Kong, Colombia o Kamchatka, en busca de los edificios, texturas y enemigos más realistas posibles. No se trata, por supuesto, de reproducir fotográficamente estos lugares, sino de que cada escenario reproduzca fielmente las mismas sensaciones que el lugar real ofrece, y esto, según parece, lo están consiguiendo, aunque para ello hayan tenido que contar con un nuevo sistema de diseño de terrenos que responde al nombre de TORR y que les permite diseñar escenarios exteriores similares al nivel de entrenamiento del «Soldier of Fortune» original, pero más detallados y bastante más grandes.

TECNOLOGÍA BIEN EMPLEADA

El sistema de control de «Soldier of Fortune 2» será muy similar al de la anterior entrega de la serie. Su interfaz, sin ir más lejos, será prácticamente idéntico y, al igual que aquél, incluirá barras indicadoras para los puntos de vida, el blindaje, las armas, la munición y los objetos. Los menús del juego también serán muy similares a los del original aunque, lógicamente, aumentarán de calidad para aprovechar la mayor potencia del motor gráfico de «Quake III: Team Arena» que utiliza.

A cambio, otros aspectos del sistema de juego sí están siendo ampliamente modificados, como por ejemplo, el sistema de detección de impactos que en esta nueva entrega poseerá mucha mayor precisión. Así, en el juego original este sistema dividía el cuerpo de cada personaje en 26 zonas diferentes en las cuales era posible recibir heridas, mientras que en su continuación este número ha aumentado hasta 36. Además, si antes el sistema funcionaba ►

Excelencias Técnicas

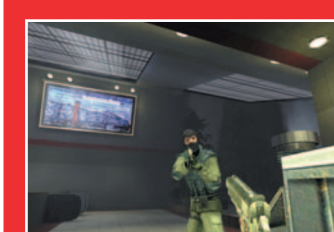


Elegir el motor de «Quake III: Team Arena» para «Soldier of Fortune 2» le ha permitido a Raven Software evitar el largo y tedioso proceso de tener que diseñar íntegramente un motor partiendo desde cero, además de, por supuesto, proporcionarles una base de trabajo de reconocido prestigio e innegable potencia.

Esto no ha impedido, sin embargo, que sus programadores hayan introducido en él una larga serie de modificaciones que lo han mejorado de manera sustancial en abundantes aspectos hasta el punto de superar ampliamente el ya de por sí estupendo acabado gráfico del juego de Id. A continuación os ofrecemos una lista de las principales mejoras tecnológicas implementadas que, a pesar de lo farragoso del lenguaje técnico, sin duda os permitirá haceros una idea de las excelencias visuales que podemos esperar de «Soldier of Fortune 2». Ahí va:

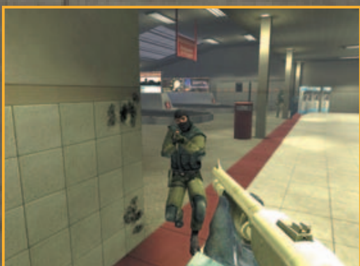
-Motion Blending.
-Sistema de animación de esqueletos con articulaciones que están controladas por el programador.
-Brillos espectaculares.
-Soporte para múltiples capas de piel.
-Modelos con alto nivel de detalle.
-Localización de daños por pixel.
-36 zonas de daño por personaje.
-Posibilidad de montar en vehículos terrestres y aéreos y de usar las armas que hay en ellos, en cualquiera de las misiones.







El interfaz implementado en el juego será similar al que utilizamos en el «Soldier of Fortune» original.



Nuestros disparos tendrán un efecto visible sobre los escenarios y los objetos que hay en ellos.



Las hojas que se superponen al brazo de este personaje ilustran perfectamente la potencia del motor gráfico del juego que al modelar en 3D todos los objetos de cada escenario permite un realismo poco habitual.



A lo largo del juego no nos faltarán las oportunidades de entrenarnos para ser mucho más mortíferos.



El sigilo será un elemento totalmente fundamental para alcanzar el éxito en algunas de las misiones.

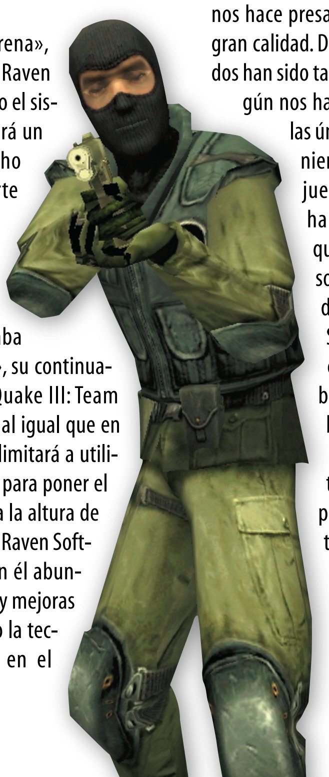


La calidad visual de las explosiones será mejor incluso de lo que pudimos disfrutar en «Quake III».

El ex boina verde y ex mercenario John Mullins será, nuevamente, el asesor militar de Raven Software, que promete enormes dosis de realismo

detectando el polígono que recibía el impacto, ahora el sistema ha sido ajustado hasta el punto de que se detectará el pixel exacto del cuerpo del personaje en el que se produzca la herida. Eso sí, si bien los enemigos reaccionarán de forma totalmente realista con respecto a las heridas recibidas, como por ejemplo cojeando ante un disparo en la pierna, no sucederá lo mismo con el personaje protagonista ya que, al parecer, eso habría afectado dramáticamente a la jugabilidad. De la misma y como ya se ha mencionado, el catálogo de armas del juego también ha sido modificado, de forma que absolutamente todas las que aparecerán en esta secuela serán armas reales, extraídas del arsenal de alguno de los ejércitos del mundo y con unas características de funcionamiento iguales a las de aquellas.

Otro aspecto que se está mejorando considerablemente es el de la inteligencia artificial de los enemigos, y es que «Soldier of Fortune 2» no utilizará siquiera el sistema de IA del motor de «Quake III: Team Arena», sino que los chicos de Raven Software han empleado el sistema LICH que permitirá un comportamiento mucho más avanzado por parte de los personajes.



En cuanto al apartado tecnológico, al igual que el «Soldier of Fortune» original empleaba el motor de «Quake II», su continuación utilizará el de «Quake III: Team Arena» pero, de nuevo al igual que en aquella ocasión, no se limitará a utilizarlo sin más, sino que para poner el motor del juego de Id a la altura de los tiempos que corren, Raven Software ha introducido en él abundantes modificaciones y mejoras en aspectos tales como la tecnología de render o en el anteriormente mencionado sistema de generación de terrenos. El resultado, por lo que hemos podido ver hasta el momento y tal y como vosotros mismos podéis comprobar en las imágenes adjuntas, es francamente bueno, y nos hace presagiar un producto final de una gran calidad. De hecho los cambios introducidos han sido tantos y tan importantes que, según nos ha explicado el propio Hoekstra, las únicas limitaciones que están teniendo a la hora de desarrollar el juego son las impuestas por el hardware mínimo para el que quieren que funcione, y no por el software que, según él, es capaz de realizar todo lo que le piden. Se trata sin duda de una afirmación atrevida pero que nos habla de una confianza a prueba de bomba en el trabajo que están realizando; desgraciadamente todavía es demasiado pronto para afirmar si esa confianza está o no justificada, así que habrá que esperar hasta que «Soldier of Fortune 2» esté completado para saberlo.

D.L.F./J.P.V.

Enemigos Inteligentes



Uno de los aspectos más destacados en esta segunda entrega de la serie «Soldier Of Fortune» será sin duda el de la inteligencia artificial de los enemigos. A pesar de que el propio Kenn Hoekstra nos expresó su opinión acerca de que la IA es tan sólo una pieza más en un gran puzzle de elementos igualmente importantes, lo cierto es que para esta secuela se ha optado por no emplear para nada el sistema de IA de «Quake III: Team Arena». En cambio, se ha escrito partiendo desde cero un nuevo motor denominado LICH que, gracias a la utilización de herramientas tan complejas como las máquinas de estados finitos o las redes neuronales, por poner sólo dos ejemplos rápidos, ofrecerá unas prestaciones muy superiores a las que pudimos disfrutar en el juego original.

Entre las actividades de las que serán capaces los enemigos destacan las siguientes:

-Usar la visión y el oído para poder detectar al jugador.
-Dar la alarma para alertar a sus compañeros si ver algo raro.
-Pasar del estado de máxima acción al de sigilo si la situación lo requiere.
-Interactuar con los escenarios y los objetos presentes en ellos.
-Reaccionar rápidamente a los cambios en el entorno.
-Trabajar en equipo.
-Preocuparse de su propia seguridad.
-Aumentar continuamente el nivel de dificultad, a medida que se avanza en el juego.

En general la principal diferencia será que mientras que en el juego original la inteligencia artificial dependía en gran medida de guiones previos y de interruptores diseminados en zonas específicas de cada mapa, ahora los enemigos reaccionarán de forma individual y mucho más realista a los cambios introducidos en su entorno.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Serious Sam: Second Encounter

Después del éxito de «Serious Sam: First Encounter» estaba claro que Croteam no iba a tardar mucho en ampliar las aventuras del bueno (y serio) de Sam. Dicho y hecho, ya casi está a punto la secuela, que con el poco original título de «Second Encounter», promete ampliar la diversión compulsiva que ofrecía el original.

Añadir y mejorar

El primer «Serious Sam» reproducía todos los elementos de una forma de hacer juegos que siempre estará de moda: acción disparatada, muchos monstruos y un héroe que parece sacado del peor billar de tu barrio... o de «Duke Nukem», si nos ponemos puntillosos. Y es que no cabe duda de que los desarrolladores de «Serious Sam» se han inspirado directamente en uno de los grandes de la acción 3D para sacar adelante un juego que, lejos de buscar la mezcla de géneros que practican otros títulos («Half-Life»), o el hiperrealismo estratégico («Operation Flahspoint»), nos ofrece un interminable paseo entre ejércitos y ejércitos de bicharracos, a cual más horrible y disparatado, sin que nos preocupe otra cosa que disparar a todo lo que se mueva, y de vez en cuando... saltar.

La fórmula funciona a las mil maravillas, a juzgar por el éxito de la primera entrega, y en Croteam, tal y como nos explicó Tomislav Pongrac (uno de los miembros del equipo de desarrollo) todo el mundo se hacía una y otra vez la misma pregunta: qué podemos mejorar, qué podemos mejorar... Y por la pregunta, por el enfoque de la pregunta, podemos deducir la respuesta; es decir, cómo será este ¿nuevo? «Serious Sam: Second Encounter».

¿EXPANSIÓN O UN NUEVO JUEGO?

La frontera que separa una expansión de una secuela tiene el grosor del papel de fumar: ¿dónde empieza un nuevo juego y dónde termina una expansión? ¿Cuánto hay en cada uno de respeto por el concepto original y cuánto de afán por rentabilizar una fórmula de éxito sin complicarse mucho la vida? En esto, como en casi todo, las cosas son lo que se afirma de ellas, y puesto que en Croteam hablan de segunda parte, tendremos que asumirla como tal, aunque nos surjan ciertas dudas razonables, que resolveremos cuando llegue a nuestras manos la versión final del juego. Lo primero que se ha renovado son los escenarios. En «First Encounter» toda la aventura se desarrollaba en unos decorados inspirados en el antiguo Egipto, que le daban al programa un toque exótico, a juego con el protagonista y con sus disparatados enemigos.



Se ha mejorado sensiblemente todo el diseño del entorno para aumentar la sensación de realismo.



El argumento se sitúa justo al final de la segunda parte: esta vez acabaremos con los alienígenas.

En esta entrega se ha buscado repetir la fórmula profundizando en el concepto, esto es: más exotismo y más variedad. «Serious Sam: Second Encounter» presenta 12 nuevos mundos agrupados en tres entornos: la Sudamérica Precolombina, la Edad Media y la Babilonia de los Jardines Colgantes. "Hemos elegido estos tres entornos por su variedad" nos explicó Ivan Mika, otro de los miembros del equipo, "Sudamérica es muy colorida. Babilonia resulta un lugar lleno de magia, muy interesante desde el punto de vista del diseño. La Edad Media, por último, nos da la oportunidad de recrear escenarios oscuros".

Aparte de eso, no encontraremos demasiadas mejoras en el apartado gráfico, ya que se ha intentado evitar que un motor, que funciona de una forma suave y fluida, se ralentice y pierda su efectividad. Se ha modificado sensiblemente la paleta de colores de referencia, que en la primera entrega era excesivamente

> ***Esta vez la batalla cósmica se librará en la América precolombina, la Babel milenaria y la oscura Edad Media europea***



La América Precolombina, la de los mayas, los incas y los aztecas (entre otros) será uno de los tres escenarios que se han añadido para esta segunda parte. Los otros dos son la Babel de la Edad Antigua y la Europa Medieval.



Dos pistolas siempre son una buena opción con la que hacer frente a lo que venga.



La mejores virtudes de Sam son su contundencia y su indestructible sentido del humor.

Una de las principales novedades de «Second Encounter» con respecto a la primera entrega serán las tres nuevas armas disponibles



Al igual que en el juego original, combatiremos en escenarios interiores y exteriores.



Los monstruos son, en esta secuela, más listos y nos crearán más problemas en los combates.



La variedad de armas disponible en la primera parte se mantiene, con el añadido de tres nuevas.

brillante (a ratos incluso chillona), para conseguir una apariencia mucho más realista.
Además de los nuevos escenarios y los retoques de color, se han mejorado los comportamientos de los monstruos, haciéndoles menos previsibles y por consiguiente más duros de matar. Aunque «Serious Sam» basa su concepto de juego en el viejo axioma de combatir la inteligencia humana con la superioridad numérica de los enemigos, siempre se agradece que estos sean un poco más listos. Ahora, los monstruos atacan, sobre todo, en base a las armas de las que disponen, que son las que definen su estrategia de combate.
Las nuevas armas con las que enfrentarse a esto son tres. El clásico rifle de francotirador, ideal para matar desde lejos. La sierra eléctrica, para las distancias cortas. Y, por último, el lanzallamas, tan de moda en los últimos tiempos, con el que podremos quemarlo todo, y que nos proporcionará, en palabras de los desarrolladores del programa, una experiencia de juego "salvaje".



UNA HISTORIA MÁS COMPLEJA

Es lo de menos en este tipo de juegos, pero en Croteam también le han querido dar un repaso al argumento de «Second Encounter», para crear la sensación de que todos esos monstruos están justo en medio del principio y del final de una historia.
El caso es que Sam, después del affair con los alienígenas en el antiguo Egipto, decide tomar prestada una nave y dirigirse al encuentro del Mental Supremo. Pero su viaje espacial no llega muy lejos, y Sam se estrella en algún lugar de las montañas de Sudamérica (ya ya, Sudamérica es muy grande y tiene muchas montañas, pero no se especifica nada más). Allí se encontrará con nuevas tropas de las fuerzas alienígenas y... bueno, el resto, como suele decirse, es historia.
Aunque el argumento no es gran cosa, parece que en la forma de contarlo sí que se están introduciendo novedades con respecto a la primera entrega. Estas son un mayor número de escenas de corte, entre combate y combate, para que el lector descanse y se sumerja mejor en la trama; y la introducción de tímidos puzzles, que ofrecerán cierta sensación de variedad, aunque tal y como nos han asegurado, no pasarán de algún que otro salto.

MULTIJUGADOR COOPERATIVO

«Serious Sam: Second Encounter» ofrecerá numerosas opciones de juego cooperativo, algo poco habitual en los programas de acción y que aumenta considerablemente la vida del juego. La posibilidad de hacer frente a las hordas de monstruos, espalda contra espalda, junto a tu mejor amigo, es algo a tener muy en cuenta. Y para los que no tienen amigos, siempre existe la posibilidad de disfrutar del multijugador competitivo, con seis modos de juego diferentes, un límite de hasta dieciséis jugadores, veinte nuevos mapas multijugador, y la conexión a través de LAN o Internet... o en el mismo ordenador, con pantalla partida (aunque en este último caso sólo para 4 usuarios).
Los fans de la acción más disparatada ya tienen la secuela de «Serious Sam» en marcha, y sin que su equipo de desarrollo pierda de vista todos los elementos que hicieron que la primera entrega fuera un título terriblemente adictivo. Veremos si consiguen repetir.

D.D.F./L.E.C.

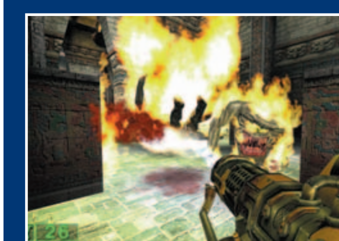
Tres nuevas formas de destruir



Una de las novedades más significativas de «Serious Sam: Second Encounter» es la posibilidad de disponer de tres nuevas herramientas de destrucción.
La más espectacular, sin duda, es el lanzallamas, que no sólo envolverá en llamas a cualquier monstruo que se nos acerque, sino también a los muros, puertas, árboles y cualquier otro elemento que se encuentre en el escenario. Un arma con un poder de destrucción verdaderamente devastador. Para acompañarla dispondremos de una sierra eléctrica que hará las delicias de todos aquellos a los que les guste combatir en las distancias cortas. Su contundencia en estas lides está fuera de toda duda, y sembrará el terror entre las huestes de alienígenas. Por último, y aunque queda un tanto lejos de la idiosincrasia de Sam "El Serio", se nos ofrecerá la posibilidad de utilizar un rifle de francotirador, que nos ayudará a eliminar a los enemigos más poderosos antes siquiera de que noten nuestra presencia.









Morrowind

Queda muy poco tiempo para que el último capítulo de la saga «The Elder Scrolls» aterrice en España. «Morrowind» será un JDR de corte clásico aunque de aspecto moderno, en el que el jugador debe atajar una extraña plaga que causa estragos entre la población civil. Una premisa sugerente para un título que aspira a ser considerado como uno de los mejores juegos de rol de todos los tiempos.

Muy prometedor

Morrowind será un juego de rol con toques de estrategia ambientado en el universo de «The Elder Scrolls». No obstante, este programa ha sido diseñado como un juego independiente del resto de la saga, por lo que no será preciso conocer anteriores episodios de para disfrutar al máximo del mismo. Los que probaron anteriores entregas –como «Daggerfall», el penúltimo episodio de la serie–, encontrarán sin duda muchos elementos reconocibles en este «Morrowind», aunque salvando las distancias. No encontraremos aquí paisajes similares a los vistos en «Daggerfall», porque aquel juego se desarrollaba en otra provincia. La filosofía seguida por los programadores ha sido la de aprovechar las mejores cualidades de episodios anteriores mientras introducían aspectos novedosos nunca antes vistos en la saga.

EL OBJETIVO

Nuestra misión principal será la de investigar y terminar con una misteriosa enfermedad conocida como La Plaga que está devastando el continente.

Según todos los indicios, el origen del mal está localizado en el interior de un enorme volcán situado en la provincia de Morrowind. El jugador se verá obligado a investigar el suceso, descubrir la identidad del causante de la enfermedad y acabar con su maléfico plan.

Aunque ésta será nuestra misión primordial dentro del juego, no estaremos obligados a cumplirla para avanzar.

Puede que prefieras convertirte en un asesino, introducirte en el gremio y aumentar de categoría sin preocuparte por el objetivo principal, y no por ello fracasarías en el intento.

De hecho, el juego no terminará cuando cumplamos nuestro objetivo principal –acabar con la Plaga, por supuesto–, así que podremos continuar viviendo en este gigantesco mundo virtual, descubriendo nuevas aventuras y afrontando nuevos retos.

Utilizará un punto de vista subjetivo muy similar al empleado en programas de acción tipo «Quake» pero su diseño se pretende ajustar al rol más ortodoxo



El sistema de combate será tan sencillo como en un arcade y dispondremos de tres tipos de ataque.



La interacción con los NPC será fundamental a lo largo del juego y nos aportará pistas esenciales.

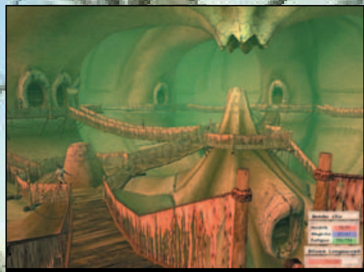
UNIVERSO VIVO

«Morrowind» ofrecerá un mundo extenso habitado por criaturas de muy diferente naturaleza. Encontraremos aquí elfos, humanos, orcos, aragonianos y todo tipo de criaturas salvajes. Dentro del juego, cada personaje es percibido de forma distinta por los npc, algo que tendrá una importancia fundamental en la evolución a medio plazo de los personajes protagonistas. Por ejemplo, un orco puede ser hospitalario con un humano herido, aunque no dudará en rematar a un Aragoniano en el mismo estado. La propia naturaleza de nuestro personaje limitará dónde puede ir y con quién podrá relacionarse pacíficamente.

LA CREACIÓN DE PERSONAJES

Uno de los aspectos más importantes en «Morrowind» será la elección del personaje protagonista. Para crear nuestro propio héroe, tendremos que elegir entre las 27 habilidades disponibles que mejor lo definan. Las habilidades a las que otorguemos una mayor relevancia servirán para definir la clase de nuestro héroe. El juego incluirá 21 clases predeterminadas entre las que escoger –siete


A lo largo de la aventura conoceremos maravillosos escenarios, como el que aparece enla imagen.


La calidad gráfica del juego mejorará enormemente respecto a anteriores entregas de la saga.


Las animaciones se han mejorado y los modelos 3D utilizan un número de polígonos muy elevado.

Será un juego diseñado para un solo jugador y no hay intenciones de incluir ninguna modalidad multiusuario que aporte más variedad


Las inevitables y siempre deseadas tiendas serán otra de las constantes de la aventura.


De nuestro comportamiento y reacciones ante los distintos NPC dependerá, en gran parte, avanzar por distintos caminos hasta dar con nuestro objetivo más importante: el remedio para La Plaga.

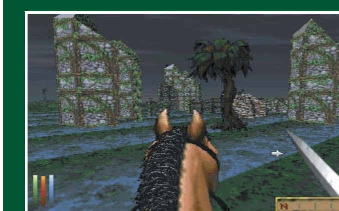

La arquitectura de los edificios se integra de modo perfecto en el conjunto de los escenarios.

¿Qué son los Elder Scrolls?



«Morrowind» es el tercer capítulo de la serie de juegos de rol concebida por Bethesda Softworks e inaugurada hace varios años con «Arena: The Elder Scroll». Aquel juego se convirtió rápidamente en un clásico, gracias a la adaptación ortodoxa que hacía de los manuales de rol, pero nunca llegó a ser distribuido en nuestro país. Afortunadamente para los roleros españoles, la continuación de aquel –«Daggerfall»– sí apareció en España. «Daggerfall» implicaba una estrecha comunión entre los juegos de rol más profusos y los arcades de acción. Aunque «Morrowind» será oficialmente la tercera parte de la saga, no podemos olvidar juegos como «Redguard» o «Battlespire». Ambos estaban inspirados en el universo de los Elder Scrolls, y jugaban un papel importante en el desarrollo de la historia global, pero no eran continuaciones oficiales ni podían ser considerados como verdaderos jdr según las premisas de Elder Scrolls.





magos, siete ladrones y siete guerreros–, aunque podremos diseñar una nueva si así lo deseamos. La mejora de aquellas habilidades que hayamos definido como fundamentales nos permitirá ascender de categoría dentro del gremio al que pertenezca nuestro personaje, y el juego nos recompensará por ello. Sin embargo, también desarrollaremos habilidades secundarias ya que, cuanto las más practiquemos, más fácil será mejorarlas. Esto se traduce en que si elegimos un guerrero con pocos puntos de magia, y en algún momento de la aventura decidimos aprender esas artes, siempre podremos hacerlo. Las opciones son innumerables y también podremos elegir entre diez razas, cada una con sus propias cualidades y desventajas. Como antes hemos mencionado, «Morrowind» incorporará elementos propios de la estrategia en tiempo real, aún siendo un juego de rol de pura cepa. Según los creadores del programa, la estrategia en tiempo real permite un control mucho más efectivo durante los combates, ya que los jugadores disfrutan manejando personajes (o unidades) con las que se sienten identificados y que pueden evolucionar. En «Morrowind» podremos construir el personaje que queramos y hacerlo evolucionar a nuestro gusto, convirtiéndolo en un héroe noble y bondadoso o en un ladrón carente de escrúpulos. Dado que el mundo que te rodea reacciona de forma acorde con las elecciones que hagas, la inmersión del jugador irá incrementando a medida que avance el juego.



ALTA TECNOLOGÍA

Gráficamente, «Morrowind» estará a años luz de distancia de «Daggerfall», e incluso de muchos de sus posibles competidores. En lugar de optar por la clásica perspectiva en tercera persona, «Morrowind» utilizará un punto de vista subjetivo muy similar al empleado en programas de acción tipo «Quake», lo que permitirá potenciar la vistosidad de los gráficos. Éstos serán muy detallistas y todos los personajes, edificios y paisajes tendrán una calidad muy superior a los que vimos en «Daggerfall». El número de polígonos ha aumentado en todos los modelos 3D y las animaciones de los personajes han mejorado notablemente. Todas las ciudades y pueblos que aparecen a lo largo del juego tendrán su propia ambientación, lo que añadirá riqueza y profundidad al conjunto.

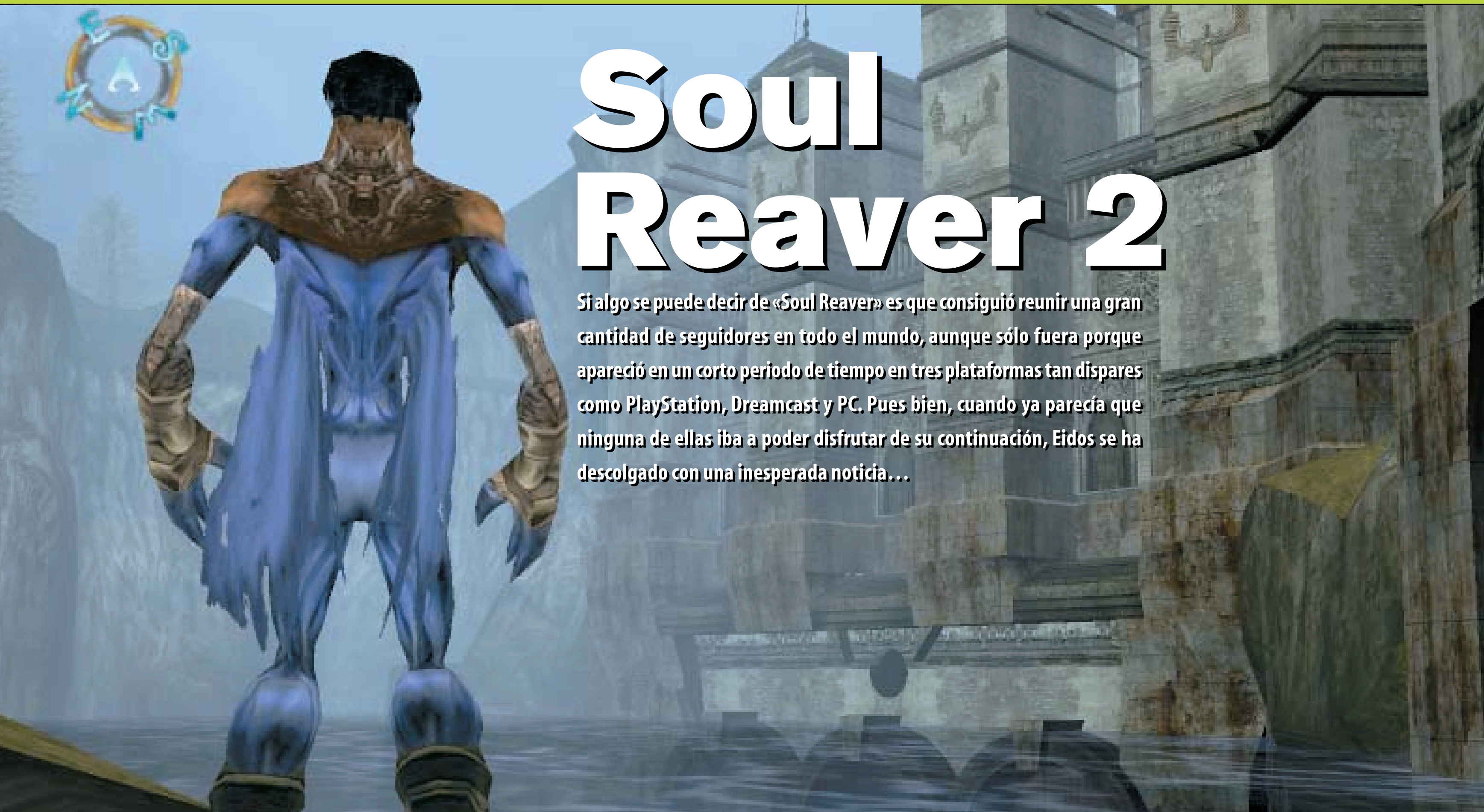
EDITOR SÍ, MULTIJUGADOR NO

«Morrowind» será comercializado junto a un editor que nos permitirá alterar casi cualquier aspecto del juego. Así, podremos añadir al juego nuevos personajes, castillos, mazmorras, criaturas, armas o misiones.

El armamento que se ofrece está limitado, dado que si se ofrecen todas las armas disponibles, se podría romper el equilibrio del juego, haciéndolo muy fácil o demasiado difícil. No obstante, si los jugadores lo desean, podrán inventar nuevas armas con misteriosas habilidades para luego incluirlas.

Por lo que hemos podido verhasta el momento «Morrowind» será uno de los grandes títulos del año que se aproxima. Tan sólo hemos encontrado un pequeño defecto y es la inexistencia de una modalidad multijugador. «Morrowind» será un juego diseñado exclusivamente para ser disfrutado por un solo jugador y no hay intención por parte de Bethesda de incluir una modalidad multijugador más adelante. El único componente online existente será la habilidad para descargar "plug-ins" (con nuevas mazmorras o poblaciones) o intercambiarlos con otros jugadores. Veremos si la calidad global del conjunto nos hace olvidar esta inexplicable carencia.

I. C. C.



Soul Reaver 2

Si algo se puede decir de «Soul Reaver» es que consiguió reunir una gran cantidad de seguidores en todo el mundo, aunque sólo fuera porque apareció en un corto periodo de tiempo en tres plataformas tan dispares como PlayStation, Dreamcast y PC. Pues bien, cuando ya parecía que ninguna de ellas iba a poder disfrutar de su continuación, Eidos se ha descolgado con una inesperada noticia…



Los nuevos efectos visuales superan ampliamente cualquier cosa vista con anterioridad en la serie.



Una vez más el argumento tendrá una importancia fundamental en el desarrollo de la acción.

También para PC

A pesar de la gran aceptación que tuvo la conversión a PC de «Soul Reaver» de PlayStation y Dreamcast, lo cierto es que la mayoría de los sufridos usuarios ya nos habíamos hecho a la idea de que su segunda parte iba a ser presentada de manera exclusiva para PlayStation 2. Sin embargo, a última hora, la situación ha dado un giro inesperado y aunque es cierto que el juego aparecerá primero para la plataforma de Sony, unos pocos meses después lo hará también en formato PC.

DERROCHE TÉCNICO

Como el juego está siendo desarrollado para PS2 es fácil caer en el error de pensar que la versión de PC será únicamente una conversión directa con sus funciones recortadas, pero lo cierto es que el equipo de Crystal Dynamics está desarrollando ambas versiones de manera simultánea y, hasta cierto punto, independiente. Según sus propias declaraciones, hasta el momento han conseguido mantener el mismo contenido en los títulos de ambas plataformas, aunque no descartan que antes de acabar el proyecto haya que realizar algunos cambios para asegurarse de que la versión de PC alcanza todo su potencial. Uno de los factores que más influyeron en el éxito del «Soul Reaver» original fue la gran calidad gráfica que consiguió exprimir del limitado hardware de PlayStation, pero si comparamos sus cifras con las de la secuela actualmente en preparación comprobáremos que las diferencias son simplemente abismales. Así, por ejemplo, Raziel, el protagonista del juego, ha pasado de los 500 polígonos con los que estaba modelado en la versión de PSX a cerca de 3000 en la de PC e, igualmente, los escenarios tendrán diez veces más polígonos y ocho veces más texturas. Además, la potencia extra del PC le permitirá pasar de los 25 fotogramas por segundo que alcanzaba con dificultades hasta los más de sesenta, incluso a altas resoluciones.

Pero a la hora de contar una historia el PC presenta también otros beneficios, entre los que destaca especialmente la capacidad de reproducir secuencias cinemáticas dentro del juego de mucha mayor calidad.

En la práctica y gracias al número mucho mayor de polígonos que están pudiendo introducir el equipo de Crystal Dynamics en las caras de los protagonistas, las secuencias animadas podrán mostrar unos primeros planos mucho más cercanos y una sincronización entre lo hablado y el movimiento de los labios realmente impresionante, mucho mayor sin duda de lo que sucedía en la versión de PlayStation, en la que durante las secuencias cinemáticas la cámara se alejaba y sólo se llegaba a apreciar un vago movimiento de las cabezas de los personajes.

El sistema de juego de «Soul Reaver 2» se caracterizará, una vez más, por el equilibrio entre acción, combate y exploración

NUEVOS PUZZLES

El juego anterior finalizaba con Raziel siguiendo a Kain a través del portal temporal de Chronoplast. «Soul Reaver 2» comenzará a partir de ese momento y continuará la historia con Raziel persiguiendo a Kain a lo largo de la historia de Nosgoth. Durante la aventura Raziel se verá implicado en algunos de los acontecimientos más importantes de la historia de Nosgoth y, contra su voluntad, tendrá que tomar parte en ellos.

Al comenzar el juego Raziel contará con todas habilidades de las que disponía al acabar la anterior aventura, como, por ejemplo, nadar o trepar por las paredes, pero, además, a medida que vaya avanzando la acción podrá ir adquiriendo otras nuevas a través de diferentes mejoras del soul reaver que irá encontrando en su camino. Cada nuevo soul reaver le dará una nueva habilidad de forma que,



Una de las mejoras que se está incorporando es un mayor nivel de interacción con los enemigos. Para ello, se está implementando la posibilidad de recuperar objetos de los enemigos muertos.



Los abundantes puzzles de bloques del original están siendo reemplazados por un repertorio más variado.





El interfaz del juego, con su tradicional espiral, será muy similar en esta nueva entrega de la serie.



Las localizaciones de exteriores se alternarán con las de interiores a lo largo de toda la aventura.



Raziel conservará todas las habilidades adquiridas en la anterior entrega, y adquirirá otras nuevas, claro.

El motor gráfico se está ajustando de manera específica para que aproveche al máximo todas las posibilidades que ofrece la potencia del PC

por ejemplo, el reaver aéreo le hará más ligero de lo normal con lo que planeará hasta más lejos, y el reaver terrestre le hará más pesado y así podrá manipular objetos debajo del agua. Por lo que respecta al sistema de juego, la primera entrega de la serie fue bastante criticada por hacer un uso abusivo de los puzzles basados en la manipulación de bloques, que por momentos llegaban a hacerse ciertamente repetitivos. Para solucionar este problema los programadores de esta secuela generalizaron el sistema de manipulación de objetos para crear lo que ellos llaman el sistema de "llave y cerradura". Gracias a este sistema, que puede ser tan sencillo como una llave que abre una puerta, pero que usualmente es bastante más complejo, los diseñadores pueden implementar sin ninguna dificultad prácticamente cualquier puzzle que sean capaces de imaginar. En un ejemplo que nos pusieron los chicos de Crystal Dynamics, Raziel tenía que encontrar un proyector luminoso que debía ser colocado en un receptáculo específico desde el que iluminaría una puerta situada al final de un corredor y ésta, con la luz, se abriría. En cuanto al sistema de combate lo cierto es que el del juego original necesitaba pocas modificaciones, gracias sobre todo a su interesante opción de autoencaramiento que solucionaba la mayoría de los problemas característicos del combate en 3D. Los cambios en este apartado han estado destinados, en su mayor parte, a realizar pequeños ajustes y, especialmente, a introducir nuevas variedades de combate que obliguen al jugador a desarrollar estrategias específicas para los diferentes enemigos. Así, por ejemplo, algunos enemigos sólo podrán ser derrotados decapitándolos o desmembrándolos, lo que obligará a Raziel a encontrar y utilizar armas con filo para enfrentarse a ellos. Otra novedad será que Raziel podrá obtener objetos de los enemigos derrotados, desde simples armas hasta objetos imprescindibles para solucionar un determinado puzzle.



Parece, en fin, que desde Crystal Dynamics se están realizando esfuerzos ímprobos para que en «Soul Reaver 2» se integren a partes iguales la tecnología, la jugabilidad y el argumento, sin descuidar ningún aspecto y sin que uno de ellos predomine sobre los otros. Todavía falta algo de tiempo para que el juego esté completado en su versión para ordenadores compatibles, pero si verdaderamente consiguen su propósito no nos cabe duda de que será un digno sucesor del original.

D.D.F./J.P.V.

Tu opinión cuenta

Para completar el desarrollo de la segunda entrega de «Soul Reaver» los diseñadores de Crystal Dynamics han tenido muy presente las opiniones vertidas a lo largo de los últimos años por, según ellos, el más de millón y medio de usuarios que lo han jugado en cualquiera de sus versiones. Aunque dudamos mucho que todos ellos hayan expresado realmente sus ideas acerca del juego, lo cierto es que ha sido bastantes como para que a través de ese "feedback", como dicen los ingleses, hayan podido llegar a la conclusión de que lo que los jugadores quieren es más interacción con los enemigos, menos puzzles de movimiento de bloques, que el juego acabe mejor que el anterior y que no haya zonas del mapa que sean opcionales, sino que todas ellas deban ser visitadas para completar el juego.



Nota importante: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 MADRID, resaltando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos un e-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

Lo Grave y Lo Importante

La alegría previa a la reunión me embarga y la aparición de vuestras figuras familiares en esta sala, que hasta hace un momento estaba vacía, hace que abandone mis pensamientos dedicados a asuntos más graves, no necesariamente más importantes, y me prepare para disfrutar de este rato que todos los meses pasamos juntos.


NEVERWINTER NIGHTS


NEVERWINTER NIGHTS


NEVERWINTER NIGHTS

Porque es ahora cuando tenemos la ocasión de compartir esas aventuras y andanzas de las que, tal vez indebidamente, estamos tan orgullosos. Y no es para menos, sobre todo en el caso de los que os hayáis atrevido a afrontar el inmenso y magnífico «Arcanum», un JDR como los de los viejos tiempos, pero en mimbres nuevos. Y digo lo de los mimbres porque el sistema de juego está a la última moda, o sea, a la de «Baldur's Gate» (aunque quizá no tan fino en lo tecnológico, ya que el juego resulta algo lento de movimientos, torpe a veces). Lo de los viejos tiempos viene porque ofrece extensos lugares para explorar y misiones de lo más variadas, en las que muchas veces habrá que detenerse a pensar un buen rato hasta encontrar la manera de superar el enigma propuesto. Además, todo queda aderezado por una trama y una historia (mejor, muchas historias) sin igual, que me llevan a compararlo, ni más ni menos, que con «Ultima V». Sin ánimo de ofender a nadie, «Arcanum» es imprescindible.
En otra línea, y también atractivo, tenemos «Summoner»: soberbio desde el punto de vista de realización, y con una historia también apasionante y muy retorcida, pero en el que se echa de menos la necesidad de usar las neuronas, lo que desde luego no ocurre en «Arcanum». Eso sí, ambas aventuras son apasionantes y os gustarán seguro.
Si a estos dos unimos ofertas más consolidadas, ningún maníaco se podrá quejar en absoluto de carecer de trabajo. Ahí siguen proporcionándoselo «Wizards and Warriors» y «Baldur's Gate II» más «Throne of Bhaal», que ya llevan varios meses con nosotros. «Evil Islands», «Icewind Dale» o «Might and Magic» colaborarán a llenar los hipotéticos agujeros de ocio que los anteriores hayan podido dejar.
En cuanto a posibles novedades, hay dos sobre las que merece la pena llamar la atención. La primera es «Throne of Darkness», ambientada en el Japón medieval, con samurais como protagonistas. Este cambio de escenario es ciertamente apetecible, aunque los resultados quizá no han estado a la altura de lo esperado. Y no es tan espectacular como el que propone «Freedom Force». En este juego, nuestros héroes serán superhéroes, en la línea de los comics típicos USA que todos conocemos. La verdad es que estamos deseando ver el segundo.

HACE DIEZ AÑOS...

Se incluía un extenso especial sobre «Dragons of Flame», con mapa de las cuevas de Sla-Mori incluido. El panorama de JDRs allende nuestras fronteras era especialmente llamativo: se cocían juegos como «Elvira II», «Megatraveller II» y «Space 1889», «Might and Magic III» o «Shadow Sorcerer». Muchos de estos juegos, íbamos a tener la oportunidad de disfrutarlos en España. Algún despistado preguntaba por la diferencia entre JDR y RPG (Qué tiempos aquellos), mientras que las intervenciones se referían sobre todo a «Bloodwych», a «Dragons of Flame» y a «Bard's Tale II», entre otros.

CalabozoLISTA

En términos ciclistas lo que ha pasado este mes se puede expresar con brevedad y acierto de la siguiente forma: Se escapa en solitario «Baldur's Gate II». Tras unos meses de incierto "tuya mía" con «Wizards and Warriors», éste no ha podido aguantar más el tirón, y ha estado a punto de caerse de la lista, en la que se mantiene, por los pelos, en un meritorio quinto puesto.
Porque «Baldur's Gate II» no ha entrado solo, qué va. Se ha llevado detrás a parte del "equipo" aunque, eso sí, a prudente distancia. En consecuencia, «Baldur's Gate» y también «Icewind Dale», copan el segundo y tercer puesto de la cabeza del pelotón, por seguir con el símil ciclista.
El excelente «Summoner» avanza un tímido pasito y se sitúa al acecho de los primeros puestos. Tiene mimbres para poder proseguir su progresión, pero también tiene fuertes rivales que superar. Además, a ellos se unirá en breve, no me cabe duda, «Arcanum», que debería poder amenazar incluso a nuestro preferido indiscutible, «Baldur's Gate II». Pero, ahora dejemos, que disfrute otro mes de su "maillot amarillo", que merecido se lo tiene.

Lista de clasificación PARCIAL

1.-	Baldur's Gate II
2.-	Baldur's Gate
3.-	Icewind Dale
4.-	Summoner
5.-	Wizards and Warriors


FREEDOM FORCE


FREEDOM FORCE


FREEDOM FORCE

¿Os imagináis que valor de Fuerza tendría alguien como el Increíble Hulk (La Masa)? Otro que ya está publicado, sin mucho éxito, es «Pools of Radiance II», aunque poco sabemos de su futuro en nuestro país. Y siguen sonando, como una letanía, los nombres de «Neverwinter Nights», «Wizardry 8», «Dungeon Siege», «Morrowind», «Horizons», «Arx». Hala, a hablar.



OTROS MANÍACOS

«Baldur's Gate II» es nuestro número uno indiscutible, como lo prueban no ya los votos que recibe, sino también el continuo flujo de dudas sobre él. Aunque, todo hay que decirlo, suelen referirse siempre a las mismas situaciones. No es el caso de Miguel Ángel Mata, de Alcalá de Henares (Madrid), quien plantea nuevas situaciones complicadas, que procedo a compartir con vosotros para que le echéis la oportuna mano. Como veréis, va de "faltas".

En el laberinto bajo el sanatorio en que tenían a Imoen, no consigue salir. Tiene la mano de Dace y la piedra que veneran los Kobolds. La pregunta es: qué le "falta" para poder salir.

En cuanto al acertijo de las cloacas, tiene la mano pútrida, el anillo de los amantes y el bastón, y la pregunta es básicamente la misma: qué le "falta" para resolverlo.

Finalmente, en la investigación de las Colinas de Ulmar, en las ruinas del templo ha conseguido el Símbolo de la Luz del Alba y el del Rayo de Sol. Supongo que ya imagináis que la pregunta es dónde está el tercer símbolo que le "falta". Un comentario: es muy revelador sobre la clase de enigmas en un JDR que las preguntas sean siempre "qué falta para hacer algo y dónde está". Pues nada, estoy seguro de que Miguel Ángel espera ansioso recibir vuestra valiosa ayuda y os la agradecerá sin "falta".

Miguel Ángel González, de Basauri (Vizcaya), se refiere a «Ultima VIII: Pagan» para preguntar, una vez más, la duda que más frecuenta esta sección. No pasa mes sin que algún maníaco lo pregunte, y uno no sabe muy bien qué hacer: se ha contestado numerosas veces, pero sigue despertando interés. O sea, que procedo a responder una vez más, esperemos que sea la última, a la cuestión del paradero de la Lágrima de los Mares. Como es harto sabido, la tiene Devon, escondida en un cofre en su estudio, en la esquina NO del palacio; lo único que hace falta es que te dé la llave. Lo que se consigue pidiéndole ayuda. Eso sí, previamente has de haber liberado a Hydros, el titán del agua, de su confinamiento en la isla Argentrock. Tras esto, y hablar con Mythran sobre la puerta al Ether, Devon no debería tener inconveniente en facilitarte la llave del susodicho cofre.

Además, Miguel Ángel quiere saber dónde hay que realizar el ritual del viaje etéreo, una vez se dispone de los cinco corazones. Lo cierto es que lo puedes hacer en cualquier sitio, pero no olvides hacerte con el hechizo Viaje Etéreo que te vende Mythral, que es la forma más fácil de asegurarte de que viajarán contigo al citado plano los corazones. Allí los vas a necesitar. En todo caso, en el ritual hay que colocar los fragmentos a tu alrededor en forma de pentágono, en el siguiente orden: Aire, Fuego, Agua, Tierra y punta del obelisco, dejando ésta en la parte inferior del pentágono. Hecho esto, se pulsa sobre el obelisco y, ya está, viaje gratis al plano del Éter.

Miguel Ángel concluye con la taxativa opinión de que «Baldur's Gate» y su segunda parte son los mejores juegos, no ya JDRs, del mundo.

Más preguntas, ahora sin respuesta y sobre La sombra de Riva. A este juego se refiere Raquel Andrés, de Alicante. Sus preguntas son sobre determinados acertijos que se le han formulado en el transcurso de la aventura. Primero, en la torre del mago Taranor hay una estatua que le pregunta "¿Cuál es la verdad?". Y la verdad es que Raquel no sabe qué contestar, aunque esa no parece ser la respuesta correcta. El otro acertijo para el que de momento carece de respuesta es el primero que le formula el hombrecillo de la pipa en el barco. Hala, a ver si echáis una mano a la colega maníaca. Los puntos de Raquel se distribuyen en 5 para «Baldur's Gate II», y el restante para «FallOut 2».

Llega el triste pero inevitable momento de la despedida. Tras estos momentos de mutuo solaz, hay que volver a los asuntos de la vida, de los que nos hemos abstraído durante un tiempo valioso. El próximo mes, más.

Ferhergón


THRONE OF DARKNESS


THRONE OF DARKNESS


THRONE OF DARKNESS

Un guiño al futuro

Resulta muy interesante la aportación que nos hace José Morales, que procedo a contaros. Al parecer, viajando por el sur de Beregost en «Baldur's Gate», su grupo de héroes se encontró con un tipo que atendía al pomposo nombre de "Señor de los Presagios". El nombre en sí ya es un presagio, ¿verdad?, pero es que hay mucho más. ¿Y de qué les habló este señor? Pues ni más ni menos que de lo animadas que eran las noches en la ciudad de Nuncainvierno, y de lo que prometía la próxima fiesta local. Como José dice, tiene toda la pinta de estar refiriéndose al que entonces era el futuro «Neverwinter Nights». Curioso, ¿no? Para el que no se lo crea, aquí está la pantalla del diálogo referido, que serviría como prueba ante cualquier tribunal.

Un último comentario/sugerencia a quien corresponda: De verdad, en serio, no hace falta traducir los nombres propios. O, al menos, si se hace, que no sea literalmente, como en esta anécdota de «Neverwinternights». A uno le puede apetecer más o menos, según cómo esté de humor, ir a Neverwinter a echar un vistazo y ver qué aventuras se encuentra y qué gente vive allí y todo eso, pero lo que es seguro es que Nuncainvierno le suena a cualquiera a coña marinera... o a trampa absurda para orcos.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Camarero... ¡Una botella de Grog!



El grog, la bebida de los piratas de «Monkey Island», es el equivalente al Libro de Hechizos en los juegos de rol, o la escopeta de los arcades 3D, es decir, una seña de identidad. Muchas personas, como el lector Alfredo Blázquez, se sorprenden al encontrarla en otros juegos como «The Gene Machine». La explicación es sencilla: ¡El grog es una bebida histórica! Para probarlo, en la foto podéis ver una botella de grog, reserva «Monkey Island», que George Lucas envía a El Gran Tarkilmar todo los meses...

El grog tiene su origen en el ron, adoptado como bebida reglamentaria por la Marina Inglesa en el año 1731. El ron provocaba innumerables borracheras, por lo que el vicealmirante Edward Vernon decidió mezclar agua con ron para reducir la dosis de alcohol. Sus hombres llamaban a este marino "El Viejo Grog", en alusión a una capa harapienta que llevaba, hecha con "grogam", una fina tela mezcla de seda, mohair y lana. Así, el nuevo ron aguado pasó a llamarse "grog". Fue bebida oficial de la Marina Americana hasta 1862, y de la Marina Inglesa hasta... ¡1970!

Para fabricar grog, los "pubs" ingleses usan la siguiente receta: un chorro de ron, un terrón de azúcar, zumo de lima, un poco de canela, y agua hirviendo. Se mezcla todo y se sirve caliente.

Nota: El envío mensual de George Lucas es, obviamente, una broma. La botella de la foto forma parte de una campaña promocional de LucasArts. El Gran Tarkilmar la ganó en una subasta de Ebay, en dura pugna con un aventurero holandés...


ALFRED HITCHCOCK

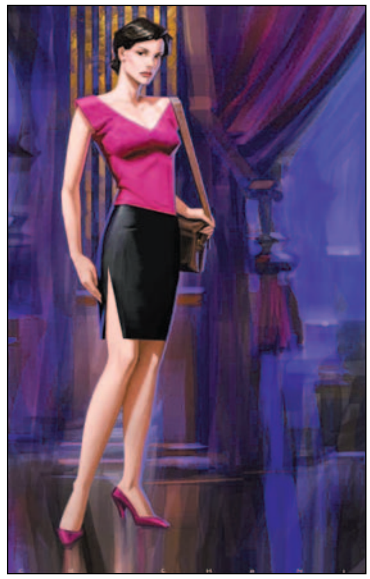

ALFRED HITCHCOCK

Consolas al Rescate

Quién iba a decirnos a nosotros, aventureros curtidos en mil y una batallas frente al teclado del PC, que el futuro del género pasa por una cosita tan pequeña como una Gameboy Advance, o máquinas tan potentes como una PS2 o una Xbox. No es una exageración: muchas de las futuras aventuras gráficas se jugarán lejos del monitor de un ordenador personal...

Nos guste o no, las consolas de última generación disponen de una potencia similar a la de los PCs más avanzados. Los complejos arcades 3D, juegos de estrategia y simuladores, migran hacia las nuevas plataformas, deslumbrados por los millones de PS2 o Gameboy Advance vendidas. Las aventuras gráficas no son una excepción. El éxito de «La Fuga de Monkey Island» en PS2 –en USA ha vendido más que la versión PC– es sólo el pistoletazo de salida de lo que está por venir. En muchos casos, como ocurre con «Broken Sword III» o «Atlantis III», las consolas compartirán protagonismo con el PC. Pero en otros, deberemos comprar una de estas máquinas, si queremos disfrutar de prometedoras aventuras. Debe quedar claro que no estamos hablando de aventuras de acción al estilo «Resident Evil», sino de aventuras gráficas puras, donde todo el juego se resuelve hablando con personajes y usando objetos. Es el caso del futuro éxito de Tim Schafer, el creador de «Grim Fandango», que saldrá sólo para Xbox, o «Shadow of Memories» de Konami, para PS2, un "thriller" donde no hay que disparar ni un solo tiro. En todo el mundo ha vendido más que «La Fuga de Monkey Island» y «Myst III» juntos... Casi nada. «Shenmue II», previsto para Dreamcast –sólo Europa– y Xbox, se ha convertido en una aventura gráfica completa, al añadir unos iconos para hablar, coger y usar objetos, que no aparecían en la primera parte. La revolución más inesperada nos llega de la mano de Gameboy Advance. No os dejéis engañar por su aspecto infantil: esta portátil tiene una potencia similar a un PC 386, es decir, el ordenador sobre el que funcionaban los clásicos del género. Revolution ha sido la primera compañía en descubrirlo, y ya tiene casi terminada una versión de «Broken Sword» que, según sus palabras, es "idéntica" a la de PC: mismos gráficos, mismas animaciones, y clónico desarrollo. Tan sólo se han suprimido algunos videos y las voces. En Revolution han quedado tan deslumbrados, que ya están comenzado la versión GBA de «Broken Sword II», y una versión "director's cut", con más escenas y puzzles, de «Beneath a Steel Sky». Como es natural, otros están dispuestos a aprovechar la idea: la compañía Her Interactive, especialista en aventuras gráficas para chicas, va a lanzar «Nancy Drew: Message in a Haunted Mansion», también para GBA. Igualmente, han llegado rumores a nuestros espías de que LucasArts "está meditando" llevar sus títulos clásicos a la GBA. ¿Os imagináis una versión portátil de «Monkey Island», «Day of the tentacle» o, si la cosa se anima, «Space Quest», «Leisure Suit Larry», etc.? Su éxito puede abrir un nuevo mercado aventurero entre los más jóvenes y, por tanto, el relanzamiento de las aventuras para PC. Claro que eso plantea una nueva polémica. ¿Por qué no se crean nuevos juegos, en lugar de versiones exactas a aquellas nacidas hace una década?

Es un interesante debate que dejamos para el final de la reunión de este mes.


BROKEN SWORD III

EL PC TAMBIÉN EXISTE

La inminente invasión consolera no debe asustar a aquellos que sólo disponen de ordenador. Ya tenéis en las tiendas los dos nuevos títulos de Mortadelo y Filemón: «El Escarabajo


LAGO NESS


EL ESCARABAJO DE CLEOPATRA



EL ESCARABAJO DE CLEOPATRA



THE MOMENT OF SILENCE

de Cleopatra» y «Operación Moscú» de Zeta Games. Ambos pueden unirse en el disco duro para obtener un nuevo juego, «La Sexta Secta». Estamos hablando de dos aventuras gráficas en 2D, al estilo clásico, con abundantes mejoras con respecto a juegos anteriores, como una resolución de 800x600 y color de 24 bits, un guión más trabajado, antialiasing a pantalla completa, más animaciones y, eso sí, unos acertijos no tan complicados. El doblaje al castellano, la posibilidad de manejar a Mortadelo y Filemón por separado, incluso también a través de Internet, y la reducción del precio del juego de 3 995 a 2 995 pesetas, auguran un buen éxito de ventas durante estas Navidades. Si lo de apoyar al género y, mucho más, si las aventuras se realizan en nuestro país, no es suficiente para que adquiráis ambos títulos, podéis probar la demo que se encuentra en www.alcachofasoft.com

También es inminente el lanzamiento de «Alfred Hitchcock» de Arxel Tribe, una original propuesta que mezcla los argumentos de varias películas del genial director. Asumimos el papel de un detective que investiga la desaparición de todo un equipo de rodaje. Realizado con gráficos renderizados y una perspectiva en primera persona, «Alfred Hitchcock» incluye más 15 minutos de secuencias extraídas de las películas del maestro, 30 horas de juego, y algunas escenas de acción. En la misma línea misteriosa se encuentra «Lago Ness» de Wanadoo, título en 3D ambientado en los años 30. El argumento mezcla situaciones científicas y sobrenaturales. Llevará a un joven detective a investigar los extraños sucesos que acontecen en el misterioso castillo de Devil Ridge, relacionados, quizás, con el Monstruo del Lago Ness...

Más a largo plazo, House of Tales, una compañía alemana creadora de «Mystery of the Druids», aventura que está tomando el relevo de «The Longest Journey» en ventas y éxito de crítica –en España aún no tiene distribuidor-, nos ofrecerá «The Moment of Silence». Lo único que se sabe es que estará ambientada en Nueva York, en el año 2044, al más puro estilo «Blade Runner», y que dispondrá de fondos renderizados en 2D y personajes en 3D. Más información, en próximas reuniones.

EL CORREO

El panegírico consolero sólo nos deja tiempo para resolver el atasco de Noelia Martínez, incapaz de entrar en el barco Milka, en «DiscWorld Noir». Lo único que necesitas es la palanqueta escondida en la carreta del gólem, junto al café. Espera a que el marinero no mire, y abre el cajón con la palanca, para que Lewton pueda introducirse dentro y sea transportado al interior del barco. Terminamos con la lista de debates pendientes. El mes que viene discutiremos el que más opiniones reciba, así que no olvidéis participar. ¡Hasta la próxima!

-¿Deben realizar los programadores de aventuras famosas continuaciones de sus éxitos, o es mejor que desarrollen títulos originales?

-Julio León: ¿Cuántas veces os acabáis de nuevo una aventura, una vez terminada?

-El anónimo Akestrum: ¿Cuál es la peor aventura gráfica de la historia?

-Ángel Sánchez: ¿Las aventuras deberían tener uno o varios finales –por ejemplo, uno triste y uno alegre? ¿Qué aventura tiene el mejor final?

-¿Es una buena idea realizar versiones idénticas de viejos éxitos, pero en 3D, como ocurre con «RealMyst»? ¿Y versiones portátiles para Gameboy Advance de los viejos éxitos, como «Broken Sword»?

El Gran Tarkilmar

El Reto



JARRA CON CABEZA DE MONO

Han pasado unos meses desde que diversos fans nos propusieron interesantes retos, así que vamos a resolverlos. El más sencillo para vosotros ha sido hallar la aventura gráfica en donde la actriz protagonista estaba embarazada, lo que obligó a los programadores a realizar retoques en el juego. Comenzamos con las risas: Abe Paredes de El Campello (Alicante) dice que es Elaine Marley, que entre el «Monkey Island III y IV» se fue de luna de miel con Guybrush y... Pero no, no se quedó embarazada... Nerou y Dioni Cubero apuestan por «Expediente X». Pues lo siento, pero tampoco. En efecto, Gillian Anderson (Scully) rodó la segunda temporada de la serie unos meses antes de ser madre, pero durante el juego ya había tenido a su niña, y además no era la protagonista del mismo. Tal como han descubierto César Botana, José Luis Villarig, Javier Alcalde, Luthgolien el Semielfo, y Gisby Catalá, de Alcoy, la actriz embarazada era Kimberly Greenwood, en el papel de Kate Lomax, y la aventura era «Heart of China». Se rompe así el mito de nuestro amigo Nerou, que hasta ahora era el único que había resuelto todos los retos... De la misma forma, nadie ha sido capaz de encontrar la jarra con cabeza de mono en otro juego que no sea «Monkey Island IV». Miguel Buenestado la ha hallado en este último, pero el reto era encontrarla en... «Indiana Jones y la Última Cruzada», tal como puede verse en la fotografía. Finalmente, tampoco habéis sido capaces de descubrir qué aventura dispone de una banda sonora compuesta por Supertramp. La respuesta es: «Space Quest III».

Para salvar vuestro honor, aquí van otros retos. Nerou os desafía a encontrar a Ron Ashman y Sue Bergman, protagonistas de «Hollywood Monsters», en otro juego. Ernesto López os ruega que le descubráis cómo desnudar a las gemelas, a la chica con la que juegas al mentiroso y a la capitana de «Leisure Larry VII». Por último, un reto personal, que muchos me habéis pedido desvelar: ¿De dónde proviene el nombre de El Gran Tarkilmar? Venga, que no se diga que estos tres simples desafíos suponen un problema para aventureros curtidos como los miembros de El Club de la Aventura...

La opinión de los expertos



GRIM FANDANGO

Nada nuevo bajo el sol aventurero, en las votaciones de este mes. Si acaso, el primer puesto obtenido por «Runaway», en Las Mejores del Momento. A destacar, el paulatino relevo de los títulos americanos, que poco a poco están siendo desbancados por las aventuras europeas. El futuro «Broken Sword III» puede ser la puntilla definitiva...

Las mejores del momento

- Runaway
- The Longest Journey
- La Fuga de Monkey Island
- Gabriel Knight III
- Broken Sword

TOP 5

- Monkey Island II
- Gabriel Knight III
- The Longest Journey
- Day of the Tentacle
- Grim Fandango

NOTA IMPORTANTE:

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:
CARTAS: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA
C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid.
Indicad en el sobre EL CLUB DE LA AVENTURA
E-MAIL: clubaventura.micromania@hobbypress.es


EVE: THE SECOND GENESIS


JUMPGATE


JUMPGATE


JUMPGATE

Juegos online para todos

La alternativa al rol

En la Zona Online estamos acostumbrados a hablar de juegos online masivos de rol fantástico/medieval. Este mes os proponemos algo nuevo: un repaso de cuatro títulos que ofrecen experiencias de juego distintas y muy interesantes.


EVE:THE SECOND GENESIS


MOTOR CITY ONLINE


MOTOR CITY ONLINE


DUELFIELD

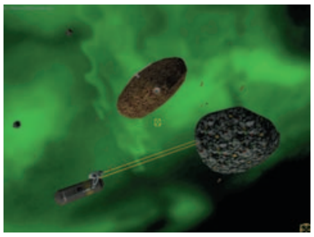


DUELFIELD

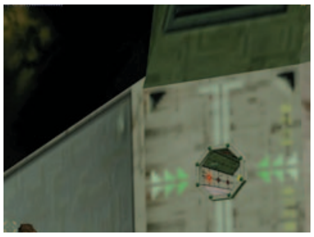
JUMPGATE

• Compañía: **MIGHTYGAMES** • Género: **SIMULADOR ESPACIAL**
• URL: **WWW.MIGHTYGAMES.COM**

En «Jumpgate» encarnaremos el papel de un piloto de naves espaciales que deberá sobrevivir en una vasta galaxia conectada por portales. Nos situamos en un momento de la historia bastante conflictivo. El antiguo orden que regía el universo ha sido destruido por completo y sus habitantes intentan reconstruir las comunidades planetarias. Nosotros formamos parte de una de estas comunidades y aunque comenzaremos pilotando pequeñas naves, a medida que vayamos realizando misiones tendremos acceso a nuevas posibilidades.
En el juego no sólo nos dedicaremos a explor, sino que otros factores como el comercio y la política cobran gran importancia y, muchas veces, dependeremos de ellos para poder conseguir una posición aventajada frente a otros jugadores. Profundizando en este aspecto, decir que el jugador podrá unirse a una de las tres facciones disponibles: la corporación de los Solrain (comerciantes), los belicosos Octavius o bien los trabajadores Quantar. Cada una de ellas con una cultura totalmente diferente a la de las otras.
En cualquier caso, no podemos olvidar que este título es sobre todo un simulador espacial, que incluye elementos de rol, estrategia, aventura y acción multijugador al más puro estilo del clásico «Elite», por lo que seguro que atraerá a muchos fanáticos de dicho juego.
En el apartado gráfico, «Jumpgate» destacará por su gran calidad gráfica en todos los aspectos, texturas, animaciones, iluminaciones, etc., con lo que será una auténtica gozada el viajar por la galaxia observando planetas, nebulosas y astros perfectamente recreados.
El título se encuentra ya a la venta, y con una oferta bastante atractiva que consiste en lo siguiente: El programa se puede descargar desde la web, disfrutando de cinco días de prueba gratuitos y después, para seguir jugando, hay que pagar una suscripción mensual de 10 dólares o bien una anual que se queda en unos 6.42 dólares por cada mes que queramos jugar.



Además de combatir, podremos llevar a cabo encargos, como extraer minerales.



Para poder atracar en las estaciones hay que realizar una maniobra muy delicada.



Siempre podremos visualizar una ventana de chat para hablar con el resto de jugadores.



En un principio habrá veinticuatro circuitos específicos para poder competir.



Los decorados urbanos se han cuidado mucho y no faltará detalle; por ejemplo los peatones.



Podremos intercambiar la vista en primera persona o en tercera, según se prefiera.

MOTOR CITY ONLINE

• Compañía: **ELECTRONICS ARTS** • Género: **VELOCIDAD**
• URL: **WWW.MOTORCITYONLINE.COM**

«Motor City Online» es el primer juego de conducción de coches masivo online. Para ello, se ha recreado un inmenso mundo con grandes urbes, pistas de carreras y extensas carreteras por las que circular a toda velocidad con nuestros flamantes vehículos. Al principio comenzaremos con un único coche, pero a medida que avancemos en el juego y vayamos compitiendo contra otros jugadores en distintas carreras, iremos reuniendo más y más dinero, con el que podremos realizar numerosas actividades como reparar nuestro vehículo, comprar piezas nuevas, mejorar las existentes o pintar el coche a nuestro gusto. También subiremos de nivel, como en los juegos de rol, lo que nos dará nuevas posibilidades de competir en torneos más restringidos y conseguir la fama y la gloria.
Por si todo esto fuera poco, podremos asociarnos con otros usuarios para formar agrupaciones automovilísticas, crear nuestros propios diseños de vehículos –de su carrocería o de su motor– o incluso comerciar con otros jugadores.
En principio dispondremos de cerca de 60 vehículos diferentes, todos modelos de los años 1930 y 1970 y 24 circuitos, aunque más adelante será posible disfrutar de más mediante parches. El juego está enfocado a trasladar al jugador al ambiente de la cultura del coche americano clásico. Por supuesto, todo acompañado de un potente motor gráfico que hará las delicias de los más exigentes.
Probablemente, cuando leáis estas líneas el juego ya habrá salido a la venta, aunque en España, por el momento, no se ha anunciado su distsribución.



La iluminación es uno de los apartados más sobresalientes de este juego.

Almogaver

Qué pasa con **Dawn**

Hola amigos me llamo Antonio y tengo un par de preguntas: Cuándo vais a hacer un reportaje sobre «Dawn» y si van a seguir operativos los servidores de «Tribes 2» tras el cierre de la compañía Dinamix.

Antonio

Hola, Antonio, sobre el reportaje que nos pides de «Dawn», bueno, tristemente no lo haremos nunca ya que el proyecto fue cancelado hace ya unos meses y lo que era una gran idea se ha quedado al final en nada. Con respecto a «Tribes 2» decirte que se ha asegurado que los servidores del juego seguirán activos, por lo que no hay de qué preocuparse.

Promoción **Anarchy Online**



Saludos, soy un ex-jugador de «Everquest», que, curioseando por Internet, a la espera de «Dark Age of Camelot», encontré un link interesante en la Web Oficial de Anarchy Online: www.anarchy-online.com/news/bigNews/download2.html
Bueno, resulta que recientemente, Funcom, ha arreglado esto para que los jugadores puedan descargar el juego y probarlo durante una semana gratis. Además, si alguien decide quedarse en Rubi Ka, el juego sale más barato que en las tiendas de U.S.A. Yo lo he probado y he decidido quedarme, ya somos unos cuantos españoles en este fenomenal juego, pero no los suficientes. Espero que, si os parece bien publicar esta noticia en vuestra fenomenal revista, pronto seamos más y se escuche el grito de batalla de los clanes españoles enfrentándose a la Corporación Omni Tek.
Un saludo de un adicto a vuestra revista,

Kijote, Adventurer en Rubi Ka 1

Hola, Kijote, desde la Zona Online agradecemos que nos hagas llegar tu sugerencia y esperamos que con esta política Funcom consiga más jugadores para su gran juego, «Anarchy Online». Y si una parte de estos son españoles, pues aun mejor.

Gente **para jugar**

Os escribo porque no encuentro a nadie para jugar a «Baldur's Gate 2» y me gustaría dar mi e-mail para que me escribieran las personas que quisieran hacerlo. Mi e-mail es: undarl@hotmail.com
Gracias.

Miguel Ángel

Hola, Miguel Ángel, aquí queda registrada tu dirección para que todos aquellos que deseen jugar contigo, puedan hacerlo.

DUELFIELD

• Compañía: **SISMOPLAY**
• Género: **ESTRATEGIA** • URL: **DUELFIELD.NET**



El primer paso que tendremos que hacer será escoger nuestra deidad.


Cada criatura que controlemos dispondrá de tres ataques de distinta intensidad.


Entre turno y turno, podremos intervenir en el combate realizando un poderoso hechizo.

Nos encontramos ante una de las apuestas más sencillas, pero al mismo tiempo más atractivas con las que nos hemos topado a la hora de hacer este informe. «Duel Field» es un juego de estrategia de tablero, en el que encarnaremos el papel de un dios que tiene la facultad de poder controlar a otros seres. El objetivo último es lograr la hegemonía frente al resto de dioses rivales. Para ello cada personaje podrá especializarse en un elemento del universo: fuego, aire, naturaleza, tierra, agua y limbo, entre otros.
Los enfrentamientos entre dioses se dan lugar en una zona llamada "El Campo", que no es más que un tablero en 2D, donde podremos colocar y movilizar a nuestras criaturas. Según la elección de nuestro dios y su elemento contaremos con un tipo u otro de seres a nuestro alcance.
En el tablero, las unidades se encuentran representadas por iconos, aunque en un recuadro a la izquierda del juego podremos visualizar animaciones de los mismos dependiendo de las acciones que ejecuten (atacar, morir o realizar hechizos).
En cuanto al interface, lo que más nos ha llamado la atención es su gran sencillez y sentido práctico. El juego se ejecuta en modo ventana, con un recuadro grande para el tablero y la colocación de unidades. En la parte inferior de la ventana dispondremos de un menú en el que visualizar las unidades, hechizos y refuerzos que nos quedan. El juego en sí, comienza con la elección de nuestro dios. Una vez hecho esto, colocamos las unidades iniciales en el tablero. Cuando el adversario ha hecho sus movimientos, situamos las unidades de refuerzo y... comienza el duelo. Un jugador ataca primero, mientras que el otro puede moverse. Entre turno y turno, podremos realizar intervenciones directas a modo de hechizos sobrenaturales, con los que inclinar la balanza a nuestro favor.
La principal baza de «Duel Field» es la sencillez de su concepto y su jugabilidad, ya que no requiere de grandes cantidades de tiempo para progresar y sus partidas suelen durar unos pocos minutos. Esto hace que aquellos usuarios que buscan una diversión rápida gocen enormemente con este juego.
Además, se incentivará a los jugadores con un ranking internacional y puntos de experiencia que se obtienen con las victorias. Actualmente el juego se encuentra en sus últimas etapas de testeo.





EVE:THE SECOND GENESIS

• Compañía: **CCP HF** • Género: **SIMULADOR ESPACIAL**
• URL: **WWW.EVE-ONLINE.COM**

Si «Jumpgate» nos introducía en el mundo de la simulación espacial masiva online, «Eve: The Second Genesis» nos propone un juego en la misma línea, pero ambientado en un universo mucho más rico y profundo, formado por miles de sistemas solares, la mayoría colonizados por el hombre.
El jugador se introducirá en el juego mediante un personaje, que posee una nave espacial preparada para la exploración. Al principio podrá escoger comerciar bienes entre sistemas diferentes o dedicarse a otras tareas, como la extracción de minerales de meteoritos, el descubrimiento de nuevas informaciones científicas en sistemas inexplorados o bien la recogida de basura espacial. Con las ganancias de todo esto podremos mejorar la nave con armas más avanzadas y equipamiento, además de poder desarrollar al personaje entrenándolo en distintas habilidades, que nos permitan disponer de un héroe mejor preparado para ciertos eventos.
Otro de los aspectos que destacan del juego es la libertad de acción que ofrecerá a los usuarios. Podremos encontrar jugadores que se dediquen pacíficamente a la exploración espacial (con lo que preferirán naves de gran capacidad y mejores defensas); o bien, jugadores que prefieran consagrarse a la extracción de minerales, invirtiendo en tecnologías de tratamiento y reciclaje. Por supuesto, también habrá jugadores que se dediquen a la piratería.
Destacamos también el cuidado que se está poniendo en el apartado de los grupos de jugadores, que podrán asociarse en corporaciones para controlar factorías mineras, estaciones orbitales o, incluso, planetas enteros.
Encontraremos un total de cinco naciones que dictaminarán el equilibrio del poder y cuatro razas entre las que elegir (Amarr, Caldari, Gallente y Minmatar), aunque todas ellas serán razas derivadas de la humana.
El sistema de juego estará basado no en niveles, como en otro tipo de títulos masivos, sino en un complejo sistema de skills que tendrán que ir entrenándose para poder ir avanzando en el árbol de habilidades.
Por si todo esto fuera poco, cada usuario podrá tener su propio hangar y configurar de forma personal su nave en todos sus aspectos, amén de poder bautizarla con el nombre que quiera. Las naves disponibles irán desde un pequeño caza espacial, hasta fragatas, cargueros mineros o destructores. Las naves, sea cual sea su tamaño, sólo podrán ser pilotadas por un jugador.
En el apartado gráfico es donde el juego muestra sus mejores armas. Está claro que será necesario un equipo potente para que funcione, aunque os podemos garantizar que valdrá la pena porque los gráficos son espectaculares y en más de una ocasión os dejarán sobrecogidos mirando un escenario.
En estos momentos, se encuentra en su primera fase de testeo, aunque está prevista su salida para Abril de 2002.


La calidad gráfica del juego es sobrecogedora, como se puede apreciar en esta imagen.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Cómo crear el mejor personaje para Diablo II: Lord of Destruction

LA ASESINA

La Asesina se puede considerar el tipo de personaje más diferente de todos los que pueblan el rico mundo de «Diablo 2». Su mezcla de habilidades de lucha, mágicas y su alto componente táctico hace que jugar con ella sea todo un reto... pero un reto muy divertido, os lo podemos asegurar.



Hay quien considera a ese personaje una amalgama de los otros, y si se mira bien puede ser que tengan razón. Disponemos de lucha a dos manos e incremento de velocidad (como El Bárbaro), de la posibilidad de convertir a los enemigos para que luchen de nuestro lado (como El Paladín), podemos convocar un "tanque" para que luche junto a nosotros (como La Amazona), tenemos a nuestra disposición una serie de combos que añadirán ataque mágico de varios tipos a la lucha cuerpo a cuerpo así como unas trampas que básicamente consisten en ataque mágico a distancia (como La Hechicera) e incluso la posibilidad de utilizar los cadáveres de los enemigos muertos (como el Nigromante).

¿Toda esta amalgama de poderes sirve para crear un personaje nuevo? Pues sí, nuevo, diferente, divertido de jugar y, sobre todo, con muchísimas posibilidades.

EL COMIENZO

La Asesina empieza con 20 puntos de habilidad en Fuerza, Destreza y Vitalidad, 25 en Energía. Esto hace un total de 95 puntos de Estamina, 50 puntos de Vida y 25 de Maná. Por cada nuevo nivel de experiencia que subamos, incrementaremos en +1 punto la estamina, en +1.5 puntos el maná y en +2 puntos la vida. Por cada punto de nivel que incrementemos la Energía subiremos +1.5 puntos de Maná y si lo subimos a Vitalidad, ganaremos +3 de vida y +1.5 de Estamina.

¿Cuáles son las características principales de este personaje? Pues depende mucho del tipo de vida que queramos tener. Si nuestra idea es tener un personaje guerrero, evidentemente tendremos que subir mucho la Fuerza, Destreza y Vida, dejando más de lado la Energía. Sin embargo si nuestra idea es decantarnos por un personaje que combata a distancia, o que convierta a los enemigos, tendremos que subir algo la Energía (maná), aunque es cierto que tampoco nos harán falta grandes cantidades.

Sin duda alguna el arma estrella de las Asesinas son las Garras. Las hay de muchos tipos, las más codiciadas son las que suman puntos a nuestras habilidades genéricas. El uso de estas armas nos permitirá atacar con las dos manos de vez, además de sumar bonos en defensa. Una buena asesina con espada y escudo es difícil de batir, una buena Asesina con Garras es mortal de necesidad.

LAS HABILIDADES

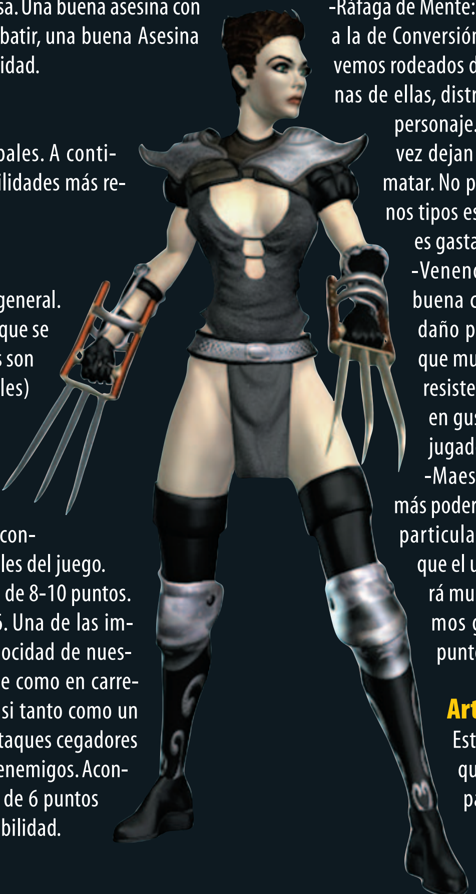
Existen tres "troncos" principales. A continuación examinamos las habilidades más representativas de cada una.

Disciplinas de Sombra

Son habilidades de propósito general. Da igual la clase de personaje que se quiera tener, estas habilidades son útiles (algunas imprescindibles) para todos los tipos.

-Dominio de la Garra: Pasivo, Nivel 1. Mejora el daño, además de subir nuestra posibilidad de acertar. Muy aconsejable para los primeros niveles del juego. Lo mejor es gastar un mínimo de 8-10 puntos.

-Ráfaga de velocidad: Nivel 6. Una de las imprescindibles. Aumenta la velocidad de nuestro personaje, tanto en ataque como en carrera. Podemos llegar a correr casi tanto como un Bárbaro, además de realizar ataques cegadores (por su velocidad) a nuestros enemigos. Aconsejaríamos gastar un mínimo de 6 puntos y un máximo de 10 en esta habilidad.



-Bloqueo de armas: Pasivo, Nivel 12. Como su nombre indica, aumenta la posibilidad de bloqueo de un ataque enemigo cuando llevamos 2 Garras como armas. Aconsejaríamos gastar un mínimo de 5 puntos y un máximo de 10.

-Ráfaga de Mente: Nivel 24. Esta habilidad es muy similar a la de Conversión del Paladín. Es muy útil cuando nos vemos rodeados de criaturas, ya que al convertir a algunas de ellas, distraeremos ataques dirigidos a nuestro personaje. Además las criaturas convertidas, una vez dejan de estarlo, son mucho más fáciles de matar. No podemos convertir ni a jefes ni a algunos tipos especiales de enemigos. Lo aconsejable es gastar unos cuatro o cinco puntos.

-Veneno: Nivel 30. Esta habilidad no es tan buena como parece. Si bien haremos mucho daño por veneno, es un daño algo irreal, ya que muchos enemigos son inmunes, o tienen resistencia. La elección de esta habilidad va en gustos, eso sí, para combatir contra otros jugadores es totalmente imprescindible.

-Maestro de Sombras: Nivel 30. La versión más poderosa de invocación de nuestro "Tanque" particular. Absolutamente imprescindible, ya que el uso de esta habilidad, por sí sola, ganará muchas batallas. Nosotros recomendaríamos gastar la mayor cantidad posible de puntos, incluso llegar hasta nivel 20.

Artes Marciales

Estas son las habilidades de lucha. Aunque nuestro personaje no esté pensado para el ataque cuerpo a cuerpo, nunca está de más invertir algún punto en



Una de las cosas que más puede molestar a un jugador de «Diablo 2» es que le envenenen, como en el caso de la imagen.



¡Que bueno es tener una Amazona cerca cuando te enfrentas a muchos enemigos! Sobre todo si tu personaje no es un guerrero consumado.

ellas, por si acaso. Las hay de dos tipos: de Carga y de Golpe Final. Las habilidades de Carga lo que hacen es almacenar su potencial conforme las usemos hasta un máximo de tres veces; este potencial se liberará cuando ejecutemos algún Golpe Final. Podemos acumular todas las habilidades de carga que queramos, pero tendremos que ser rápidos.

-Azote del Tigre: De Carga, Nivel 1. Aumenta el daño y el tanto por ciento de ataque de nuestro personaje. Aconsejaríamos gastar un mínimo de 5 puntos hasta un máximo de 10, para poder llegar hasta casi un 300% de daño.

-Uña de Dragón: Golpe Final, Nivel 1. Con esta habilidad daremos una patada que, además de realizar daño, apartará al enemigo de nuestro alcance. A niveles altos daremos hasta tres patadas seguidas, pero sólo la primera de ellas se beneficiará de las habilidades de Carga que tuviéramos acumuladas. Aconsejaríamos gastar dos o tres puntos.

-Puños de Fuego: De Carga, Nivel 6. Añade daño de fuego y porcentaje de ataque. Es útil al principio del juego, pero luego nos será de poca utilidad. Aconsejaríamos gastar uno o dos puntos.

-Azote de Cobra: De Carga, Nivel 12. Una de las imprescindibles. Con esta habilidad repondremos vida y maná cuando ejecutemos el golpe final. Muy recomendable cuando peleemos con un enemigo de final de capítulo. Aconsejaríamos gastar un mínimo de 5 puntos hasta un máximo de 10.

-Espadas de Hielo: De Carga, Nivel 24. Añade daño por frío, pudiendo llegar a congelar a nuestro oponente, no deteniéndolo pero si ralentizando su ataque. Aconsejaríamos gastar un mínimo de 5 puntos hasta un máximo de 10.

-Vuelo del Dragón: Golpe Final, Nivel 24. Movimiento más espectacular que efectivo. Nos teleportaremos al enemigo más cercano, propinándole una patada. Aumenta nuestro daño de patada y el porcentaje de ataque.

-Azote del fénix: De Carga, Nivel 30. Haremos daño de meteorito (carga 1), Bola de Rayos (carga 2) o de Frío (carga 3). La más útil es la tercera carga. Ataque muy versátil que combinado con otros es mortal; consume bastante maná.

Trampas

Este tipo de disciplina está pensado para Asesinas que quieren evitar el cuerpo a cuerpo y mandar a su Maestro de Sombras a la vez que convierte a los enemigos.

-Centinela con Rayos: Nivel 24. Con esta trampa dispararemos múltiples rayos a los enemigos. Aconsejaríamos gastar un mínimo de 5 puntos.

-Estela Infernal: Nivel 24. Lanzaremos estelas de fuego a todo aquel enemigo que se acerque a la trampa. Aconsejaríamos gastar un mínimo de 5 puntos.

-Centinela Mortal: Nivel 30. versión mejorada del Centinela de Rayos. Éste, además de lanzar rayos a los enemigos, explotará los cadáveres de las criaturas caídas haciendo daño a los que le rodean. Aconsejaríamos gastar un mínimo de 5 puntos hasta un máximo de 10.

ESTRATEGIAS DE JUEGO

Si queremos llevar una Asesina de tipo guerrera tenemos varias opciones. Por supuesto que debemos subir bastante (mínimo 10 puntos) nuestro Dominio de la Garra, nuestra Ráfaga de Velocidad y el Bloqueo de Armas.

Respecto a las combinaciones de ataque, hay gustos para todos los tipos. Si nos consideramos suficientemente rápidos en eso de "darle al botón", hay un combo totalmente letal: Azote del Fénix (1, 2 ó 3 cargas, dependiendo del enemigo) + Azote de la Cobra (3 cargas) + Azote del Tigre (3 cargas) + Garra de Dragón como movimiento final.

Si lo que queremos es tener una Asesina no guerrera, subiremos nuestro Bloqueo de Armas (si llevamos 2 garras) y subiremos mucho nuestra Ráfaga de Mente (para convertir a los enemigos), y como trampas las tres citadas: Centinela con Rayos, Estela Infernal y Centinela Mortal.

Ni que decir tiene que para todo tipo de Asesinas es imprescindible tener el Maestro de Sombras lo más alto posible, pero sobre todo para las Asesinas no guerreras.

C.N.N.



La asesina es un personaje que parece hecho con elementos de todos los demás... lo que hace que resulte muy divertido jugar con ella.



Nuestro mago de hielo es probablemente el mejor escudero que podemos llevar a nuestro lado, si hemos elegido jugar con la asesina.s

Aclaraciones



En primer lugar un saludo y felicidades por vuestra revista. Soy un asiduo lector desde hace mas de diez años. Recuerdo perfectamente muchas de las portadas que ponéis en el apartado Hace 10 años... De hecho, muchas de esas aún las tengo por ahí.

Bien, quiero hablar del artículo sobre «World War II Online» que aparece en el número 81, página 58. El artículo es muy bueno en general, como casi todo lo que hacéis, salvo en el pequeño recuadro amarillo que aparece en la página 60 en el que habláis de la División Azul. Esta parte no es del todo correcta. Los errores están en frases como, y cito textualmente: "desde la que se coordinan todos los movimientos de tropas españolas en el frente" o "esta página se ha convertido en la base de las operaciones de los jugadores españoles y en la mejor herramienta para organizar los ataques conjuntos". Me explico. Originalmente la División Azul formaba parte de un grupo mayor llamado Alianza Hispana. Alianza Hispana pretendía y pretende englobar a todas las unidades o clanes hispano parlantes (que no solamente españoles, ya que también hay gente de países sudamericanos e incluso de los USA) del juego en cuestión, pero sólo los que escogieron el lado del Eje. Este grupo en la actualidad está formado por varios clanes distintos que engloban desde unidades aéreas, pasando por unidades de carros y de infantería. Debido a ciertas discrepancias, la División Azul se separó de este grupo y comenzó su camino en solitario. Esto no evita que ambos grupos colaboren y trabajen en común en muchísimas cosas, ya que el idioma, y más en un juego masivamente de habla inglesa, es un vínculo muy fuerte.

Pero repito, la División Azul no es la única unidad hispana del juego y menos aún es la base de operaciones de los jugadores españoles. En el bando del Eje hay dos unidades hispanas, cada una con su infraestructura y su forma de entender las cosas, la División Azul y la Alianza Hispana. Ambas colaboran pero son dos cosas distintas. "Al César lo que es del César y a Dios lo que es de Dios".

PD: La página web de ALIANZA HISPANA es: http://www.alianza-hispana.com.

Para cualquier información sobre ésta o sobre el juego que nadie dude en ponerse en contacto conmigo en: jjmagno@hotmail.com.

Un saludo y gracias por vuestra atención

JJMagno

Hola, JJMagno, te damos las gracias por hacernos llegar tu aclaración sobre el artículo del número de Octubre, y sentimos las molestias o equívocos que os haya podido ocasionar el error. Esperamos que tu carta haya servido para aclarar definitivamente las cosas. Una vez dicho esto, animaros a que sigáis en el camino junto a la gente de División Azul y que podáis llevar a cabo todas las metas que os propongáis en «World War II Online», dejando el pabellón español bien alto.

Ataque de gigantes



Terminaba de caer la noche, y un grupo de aventureros se encontraba tranquilamente alrededor de una fogata, cuando el retumbar de unos tambores y unas voces guturales les pusieron sobre aviso. Por todos lados empezaron a aparecer gigantes, todos ellos provenientes de la oscuridad de las Wurm Caves. Se trataba de un ataque de más de cien gigantes. Por suerte, los guerreros eran duchos en el combate y superada la sorpresa inicial pudieron hacer frente a la amenaza y salir con vida de la funesta aventura. Vaya susto.

Dragón del futuro



De un juego como «Anarchy Online», se espera, en principio, que todos los seres tengan una apariencia más bien futurista. Pero como en todo, encontramos excepciones.
Y si no nos creeis, mirad a este dragón, extraído directamente de la más oscura mitología medieval. Su nombre es Ragescale, el Oscuro, un ser de gran poder, temido tanto por rebeldes como por miembros de Omni-Tek. Se le puede encontrar por los áridos, y ahora más peligrosos, desiertos de Rubi-Ka, así que, aventureros, toda precaución será poca en nuestros trayectos por esta zona.

Duelo de gnomos



Cada vez nos sorprendemos más con los eventos que nos propone Verant para su gran juego, «Everquest». En esta ocasión nos hemos topado con uno que podría estar sacado perfectamente de cualquier película de Godzilla. Gnomeron, el gran gnomo malvado, atacó la afanosa ciudad de Ak'Anon. Para suerte para sus plácidos habitantes, Mechagnomeron, el gran gnomo robótico, pudo salir en su defensa y tras un arduo combate, Gnomeron fue derrotado.

Homenaje a las víctimas



Si en algo han destacado siempre los jugadores de «Ultima Online» ha sido en su solidaridad. La última prueba de esta afirmación es el homenaje realizado en honor a las víctimas de los atentados del 11 de septiembre en la ciudad de Nueva York, celebrando una gran congregación en la que se guardó un minuto de silencio y se ofrecieron numerosas ofrendas de todo tipo.

Primeras escaramuzas

Aunque hace poco que «Dark Age of Camelot» corre por los ordenadores de algunos jugadores de nuestro país, ya podemos afirmar qué algunos usuarios españoles están participando muy activamente en la defensa de sus reinos. Es el caso de este altivo bardo de Hibernia que observa los cadáveres de dos atacantes del reino de Midgard, tras el desenlace de una cruel escaramuza. Todos los días ocurren accidentes de este tipo, y es que ya están muy cerca las invasiones y los asedios de castillos y otras fortificaciones en tierras enemigas; en una palabra: la guerra.



LA WEB del mes



Este mes os proponemos dos interesantes webs en la que encontraréis toda la información que andéis buscando sobre el mundo de los juegos en la red.
La primera es un portal de juegos español llamada Zona red *(www.zonared.net)* donde podremos encontrar desde noticias y reportajes hasta trucos, foros y otros servicios.



La otra propuesta que os hacemos es la página del canal de IRC español del juego «Dark Age of Camelot», donde gran parte de los fans de este sensacional juego tienen su punto de reunión y donde podremos encontrar un completo censo de clanes y jugadores, además de ayuda para nuestras dudas. *(http://camelot.mythran.com/)*.

Tu lista

En la lista del mes de Diciembre, cercanas ya las navidades, las posiciones se han ido consolidando. Aunque destacamos la escalada relampagueante de puestos que ha experimentado «Dark Age of Camelot», que ha gozado de tanta aceptación entre los usuarios españoles que se ha colocado ni más ni menos que en la posición reina del ranking, lo que ha desplazado a los grandes líderes habituales de la lista.



- ▲ 1- Dark Age of Camelot
- ▼ 2- Everquest
- ▼ 3- Ultima Online
- ▼ 4- Diablo 2
- ▼ 5- Counterstrike
- ■ 6- World War II Online
- ■ 7- Quake 3
- ■ 8- Anarchy Online
- ■ 9- Unreal Tourneament

■ SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA

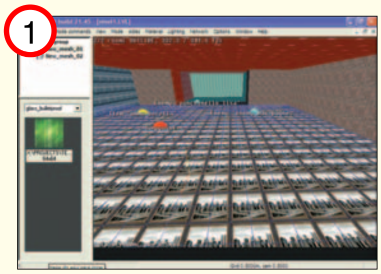
En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Max Payne (II)

Aumenta la complejidad

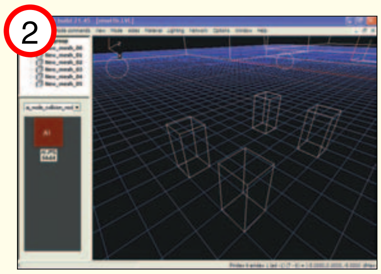
En la entrega del mes pasado, aprendimos a diseñar un nivel, aplicar texturas, y colocar a los enemigos. Pero de poco sirve una sala vacía y un "gángster" descerebrado.... Vamos, por tanto, a insertar algo de mobiliario, aplicar la iluminación, y aprender a controlar la inteligencia artificial de los matones.

MaxED» es, sin duda, uno de los editores de niveles más complejos que existen. Vamos a tratar de explicar las cosas de la forma más clara posible.
A los programadores de «MaxED» les gusta aplicar la máxima "hágalo usted mismo". En lugar de ofrecer objetos prefabricados, nos obligan a crearlos. A modo de ejemplo, vamos a esbozar una mesa en el centro de la sala. Partimos del nivel diseñado en el capítulo anterior, pero puede valer cualquier sala vacía.
Para que la mesa no quede flotando en el aire, con respecto a la estancia, es importante usar la rejilla como guía. En primer lugar, debemos alinearla con el suelo. Para ello, desactivamos el



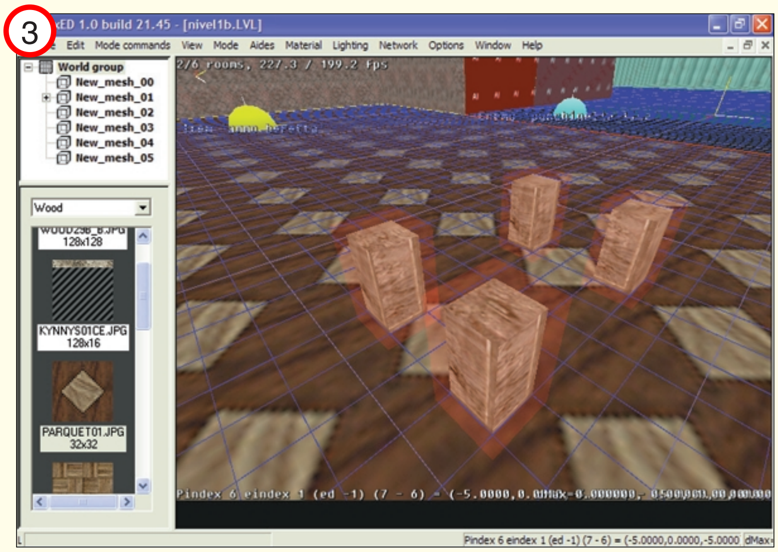
1
Es importante ajustar la rejilla que nos servirá como guía para que se sitúe en el mismo plano que el suelo. Así la mesa no flotará en el aire.

modo Wireframe con la tecla F2, pulsamos la tecla F4, pinchamos en el suelo (debe quedar iluminado), y pulsamos la tecla A. (1)
Si queremos alinear las texturas del suelo con las baldosas de la rejilla, pulsamos la tecla F12, apretamos el botón izquierdo del ratón y, sin soltarlo, movemos el puntero. El tamaño de las balsosas se aumenta o se reduce con las teclas "+" y "–" del teclado numérico. Lo ideal es reducir dichas baldosas hasta el grosor de las patas de la mesa. A continuación, entramos en el modo Dibujo con la tecla F3, y picamos en las cuatro esquinas de la baldosa, para hacer la primera pata. Para cerrar el cuadrado, apretar el botón derecho. Repetir la operación con las otras tres patas, empleando la rejilla como guía. Para elevar la altura de la mesa, basta con pulsar F4 y arrastrar la cara superior de cada pata hacia arriba. (2) Una cosa muy importante a tener en cuenta, es que las texturas de los objetos creados sólo se aplican en la cara interior, como si fuese una habitación. En el caso de los objetos decorativos, interesa que las texturas se apliquen a las caras exteriores, que son las que se van a ver. Por tanto, es necesario invertir las caras del objeto. Para ello, pulsamos la tecla F4, pinchamos en una pata, y pulsamos las teclas CTRL+F. Repetir la operación con todas las patas.
Ahora ya podemos aplicar las texturas. Pulsamos la tecla F6, seleccionamos el grupo "Wood" –madera– en la columna izquierda, y "pintamos" las patas con el material que nos guste. (3)



2
Estas son las cuatro patas de la mesa. Para aumentar o reducir su grosor, lo único que tenemos que hacer es aumentar o reducir el tamaño de la baldosa.

El siguiente paso consiste en agrupar los objetos. Cada uno de ellos debe ser asignado a una sala. Por tanto, pulsamos la tecla F5, seleccionamos la habitación en la que se encuentra las patas de la silla, y activamos la tecla E.
Ya sólo queda colocar el tablero superior. Con la tecla F12 se toma el control de la rejilla y con "Repág" –subir página– la elevamos hasta el "techo" de las patas, para servir de base al tablero. Pulsamos F3, y colocamos dicha tabla sobre las patas, pinchando en las cuatro esquinas, según el tamaño de la mesa que queramos.
El tablero creado tendrá las texturas en las caras interiores. Las colocamos en las caras exteriores pulsando la tecla F4; seleccionamos el tablero, y apretamos las teclas CTRL+F. Ahora podemos aplicar las texturas de madera al mismo, con la tecla F6. Por último, asignamos el nuevo objeto



3
Ya hemos aplicado las "pieles" de madera. Las caras han sido invertidas para que las texturas se muestren en la parte exterior del cubo y formen así parte de la decoración de nuestro flamante escenario.

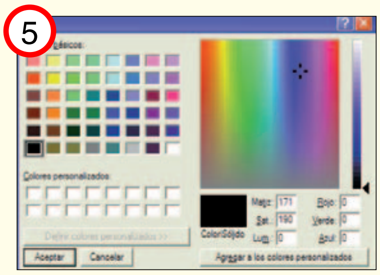
a la sala: Tecla F5, seleccionamos la habitación, y pulsamos la tecla E. ¿Hemos acabado? Aún no. De momento, tenemos 5 objetos independientes –cuatro patas y un tablero–. Para convertirlo en un único objeto, hay que unirlos: Pulsar la tecla F5, seleccionar una pata, activar la tecla U, y pinchar en el tablero. Repetimos la operación con el resto de patas, para obtener un único objeto: la ansiada mesa. (4)
Es posible copiar y pegar cuantas mesas necesitemos. Para ello, pulsar la tecla F5, seleccionar el objeto, elegir la orden "Copy" del menú Edit, después "Paste", y arrastrar el clon al lugar donde se desee colocar.

LUCES Y SOMBRAS

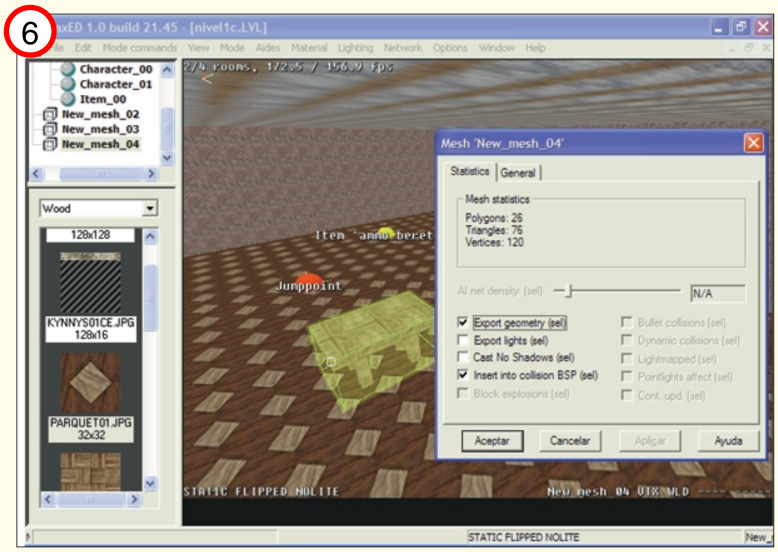
La correcta iluminación de un nivel es esencial para obtener la atmósfera adecuada. «Max Payne» dispone de un sistema lumínico propio de un estudio cinematográfico. Dominarlo a la perfección exigiría un artículo de unas cincuenta páginas, por lo que aquí sólo vamos a explicar los conceptos básicos. Es posible obtener una descripción más detallada en los tutoriales oficiales, tal como se explica en el recuadro adjunto. En «MaxED», existen 5 tipos distintos de emisores de luz para elegir:
-Radiosidad: Es el nivel lumínico general de todo el mapa. Se aplica a la iluminación básica de las texturas, es decir, si aparecen más o menos oscuras.
-Luz ambiental: Luz básica que se toma como base para generar el resto de luces.
-Partículas de luces: Afecta a los objetos dinámicos y estáticos, pero sólo durante unos instantes: las luces de una sirena, el fogonazo de una bala...
-Polylights: Una cara de un objeto que emite luz. No afecta a los objetos móviles –personajes, armas, etc–. Se usa para destacar algo o para añadir iluminación parcial a una sala.
-Pointlights: Lámparas invisibles que emiten luz a su alrededor, pero sólo afecta a los objetos móviles. Muy útil para crear ambientes opresivos y resaltar rostros en las cinemáticas.
-Spotlights: Una mezcla de Pointlights y Polylights. Sólo ilumina a los objetos móviles, como los primeros, pero lo hace desde una sola dirección –cara de un poliedro–, como los segundos. Para poder ver la dirección e intensidad de la luz



4
Aquí tenemos la mesa. Las texturas no son adecuadas porque se han usado las básicas, pero si se descarga un "pack" nuevo, dispondremos de un montón nuevas.



5
En esta paleta virtual elegimos el color de la luz que va a emitir el objeto seleccionado previamente, lo que nos permite conseguir efectos muy interesantes.



Esta ventana se emplea para convertir un objeto en un punto emisor de luz, sólo para personajes móviles.

en el editor, activar la orden "Preferences" del menú "Options". En la ventana emergente, marcar la casilla "Primary texture & lightmap".

Todas las caras de los objetos emiten luz por defecto, pero es negra, es decir, invisible. Para cambiar el color de la luz activar el modo Textura, con la tecla F6, pinchar en la cara que se va a convertir en emisor de luz, y pulsar la tecla L. Se abrirá una ventana donde es posible elegir numerosas opciones lumínicas. (5)

La intensidad de la luz se cambia con la tecla I. Si, al probar el nivel, la luz es demasiado "gruesa", es decir, la iluminación sobre las texturas muestra bordes de sierra u otros defectos, podemos aumentar su resolución, seleccionando el objeto que la emite, en modo F6, y pulsando la tecla K.

Ahora vamos a añadir un "Spotlight". Para ello, pulsamos la tecla F5, seleccionamos un objeto emisor de luz, y apretamos la tecla Enter. Se abrirá la ventana de Propiedades. En la solapa "Statistics", ponemos una marca en la casilla "Export lights". (6)

Si deseamos experimentar con distintos niveles de radiosidad, basta con acceder a la ventana de Preferencias, tal como se ha explicado con anterioridad, y mover las barras marcadas como "Radiosity". Un mayor valor numérico indica más áreas iluminadas y una mayor coloración atmosférica. (7)

LOS ENEMIGOS

Otro punto clave en la creación del nivel, es la asignación de la Inteligencia Artificial (IA) de los enemigos. En la entrega del mes pasado, aprendimos a insertar personajes en el mapa. Por defecto, se quedarán quietos y no reaccionarán a los ataques del protagonista. (8)

Para cambiar la IA, entramos en modo "Transform", con la tecla F5, y seleccionamos un personaje. Pulsamos la tecla 4, y pinchamos en el botón "Messages". Así accedemos a la ventana de órdenes. Aquí vamos a teclear las distintas reacciones que el personaje va a poner en práctica, cuando sea atacado. Pinchamos en la solapa "Startup", y en el botón "Add". Debemos añadir la orden:

"this->C_SetStateMachine(reacción);" –sin las comillas. La palabra "reacción" de los paréntesis debe sustituirse por las distintas opciones existentes:

Crouch
CrouchAndShoot
CrouchAndShootStatic
CrouchWaitAndShoot
CrouchWaitAndShootStatic
Idle
IdleUntilEnemySeen
IdleUntilHit
MeleeCombat
MercCombat
MercCombatDefensive
MobsterCombat
MobsterCombatDefensive
Nonreactive
RunWalkAndShoot
SingleJump
SingleDodgeLeft
SingleDodgeRight
SingleDodgeForward
SingleDodgeBackward
SingleShootDodgeLeft
SingleShootDodgeRight
SingleShootDodgeForward
SingleShootDodgeBackward
StandAndIdle
StandAndShoot
StandAndShootStatic
WalkAndShoot
WalkStopAndShoot
SingleShootAccurately
Delay500ms
Delay1s
Delay2s

Por ejemplo, si queremos que el matón se agache, espere y dispare, debemos añadir la orden siguiente:

this->C_SetStateMachine(CrouchWaitAndShoot);

Es posible asignar varios comportamientos compatibles. Repetir la operación con todos los enemigos. (9)

El siguiente paso consiste en indicar a «MaxED» que emplee esta IA personalizada. Es necesario editar el fichero LEVELS.TXT. En el apartado donde se regula nuestro mapa (ver capítulo anterior) buscar la orden "EnableAI = FALSE" y cambiarla por "EnableAI = TRUE".

En el fichero MENU.TXT, buscar la cadena: [Message] String = "maxpayne_gamemode->gm_init(MINIVEL);" y sustituirla por: [Message] String = "maxpayne_gamemode->GM_InitAndCalcAI(MINIVEL);"

Obviamente, la palabra MINIVEL debe ser suplantada por el nombre del nivel que estemos utilizando. Si no se cambia, es "basic_room".

Ya sólo queda compilar el mapa con RASMAKER (ver capítulo anterior), y comprobar si todo funciona correctamente. Como dice la famosa Ley de Murphy: "Si algo funciona a la primera, es que está mal hecho"...

J.A.P.

MAX PAYNE AL MÁXIMO



Página web oficial de «Max Payne».

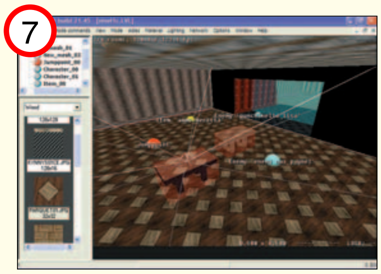
Tal como prometió, incluso meses antes de completar el juego, Remedy está dispuesta a actualizar su web de mods, ofreciendo todo tipo de parches, tutoriales, nuevos niveles, etc. La última novedad de su web oficial es un "pack" de texturas, llamado, como cabría esperar, "Texture Pack 1". Contiene impresionantes "skins" en diversos materiales, para aplicarlas a nuestros propios niveles. Los nuevos tipos de paredes, rugosidades, madera, etc., son muy diferentes a las del juego original, por lo que merece la pena descargar el "pack" para añadir interesantes variaciones gráficas. El único hándicap es que ocupa 40 Megas... Casi nada.

Para localizar los últimos parches del juego, visitad la siguiente dirección:

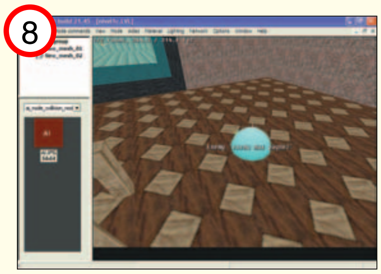
http://maxpayne.godgames.com

El pack de texturas se encuentra en:

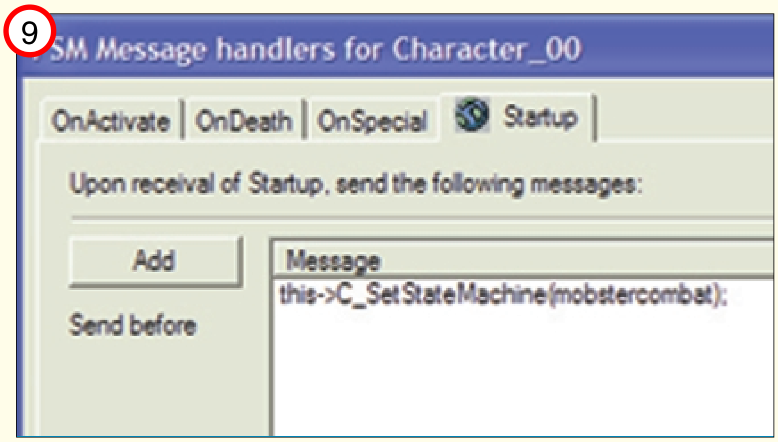
www.maxpayne.com/mods/



En esta pantalla vemos como una luz blanca ilumina toda la estancia, surgiendo de la mesa.



En "MaxED", los enemigos se representan mediante una esfera de distintos colores, según el tipo.



Las órdenes de comportamiento se añaden a la solapa "Startup". Los enemigos pueden, gracias a ellas, esquivar, esconderse, atacar de forma suicida, y hacer muchas otras cosas.

EMPIRE EARTH

Compañía: **STAINLESS STEEL STUDIOS / SIERRA**
V. Comentada: **PC**
Género: **ESTRATEGIA**

• **CPU:** Pentium II a 350 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 450 MB • **Tarjeta 3D:** Sí, AGP (4 MB) o PCI (8 MB)• **Multijugador:** Sí , hasta 16 jugadores, por módem 28.8 Kbps

PRODUCTO Micromanía RECOMENDADO





EL RENACIMIENTO DEL GÉNERO

Estamos ante uno de esos contados títulos que se ha atrevido a recoger el glamouroso testigo de renovar la (extenuada) estrategia en tiempo real. Detrás de «Empire Earth» se esconde un proyecto serio, comprometido con el afán de superación. Se trata, en fin, del único candidato cualificado para arrebatar el protagonismo al célebre «Age of Empires». Al fin, estamos ante el aspirante que derrocará a la antigua dinastía.



Tanto el agua, como los efectos especiales (compuestos de partículas), sorprenderán gratamente al jugador de «Empire Earth».



El invierno nuclear se antoja insufrible. Como en la vida real no resulta una buena idea recurrir a las armas atómicas.



Consignar un retén como reserva en cada establecimiento procurará una garantía de supervivencia a tu imperio.

La exquisita estirpe de los clásicos es un club selecto y muy restringido. Está integrado por aquellos títulos que, por sus características particulares, han visto reconocido su mérito por la comunidad de aficionados. Pocos son los afortunados que logran incorporarse al panteón de los laureados; de hecho durante el último año ninguno de los nuevos títulos del género ha recibido esos honores… hasta la llegad«Empire Earth».

SANGRE AZUL

En este segundo encuentro con «Empire Earth» (más productivo por disponer de una versión completa, en lugar de la inacabada de preview), no tenemos más alternativa que confirmar nuestra conclusión inicial. Y es que conociendo lo que demanda el consumidor de Estrategia, nos atrevemos a suscribir la siguiente fórmula cabalística: «Empire Earth» encandilará a propios y extraños. Con esto adelantamos que no sólo disfrutarán con su juego los millones de aficionados a la estrategia en tiempo real, sino que incluso se verán seducidos por sus buenas maneras los aficionados más recalcitrantes y expertos.
Aunque lo escrito no pase de ser una reflexión, no se pueden obviar las consecuencias objetivas: la nueva criatura de Rick Goodman conseguirá aumentar esa breve lista de títulos privilegiados a la que nos referíamos, amén de enriquecerla con cierto aporte vanguardista que mitiga tanto clon de los que han venido condicionando al género. En todo caso, ¡atención!, toca descubrirse. Ante ustedes (redoble de tambor, silencio en toda la sala...), «Empire Earth», la génesis de lo que será la moderna estrategia para ordenadores.
A continuación, pasaremos a apuntar algunos de los atributos que nos sirven de indicio para esgrimir la excelencia de «Empire Earth». En primer lugar impresiona la superación del relativismo de «Age of Empires». Ésta saga está empeñada en reproducir épocas concretas –la Edad Antigua en la primera edición, el Medievo en la segunda, y los orígenes de las civilizaciones otra vez en «Age of Mythology»–, lo que contrasta con el enfoque que ofrece «Empire Earth». Más en la línea de la saga «Civilization» (que curiosamente ha renacido recientemente de sus cenizas), protagonizaremos las vicisitudes de un pueblo a lo largo de toda la historia. Durante la friolera de 500 000 años (y no sobran ceros) deberemos preocuparnos de administrar todo un imperio: desde su construcción –partiendo de una tribu nómada– hasta su consolidación. Todo un reto que mantendrá entretenido durante siglos al estratega más pintado.
En segundo lugar significamos el papel que le ha sido asignado a las calamidades. A lo largo del juego, sin existir aleatoriedad alguna en su manifestación, el jugador con algún profeta entre las filas de su ejército podrá maldecir una ciudad enemiga y desatar sobre ella una catástrofe natural. Estas desgracias se pueden materializar de diversas formas: plaga de ratas, virulentas tormentas, convulsivas erupciones volcánicas o seísmos, etc… Las calamidades confieren a cualquier jugador la posibilidad de epatar la fortaleza del imperio dominante, equilibrando las condiciones que hagan más factible un ataque contra sus murallas. Esta asistencia ha granjeado nuestra más profunda admiración por los profetas, lo que no significa que hayamos dejado de sentir simpatía por los héroes.



Otro atributo que exalta la grandiosidad de «Empire Earth» es el elevado número de unidades y estructuras disponible a lo largo de los 500 000 años. La lista de unidades asciende a 300 totalmente distintas, pero si a alguien le parece poco tendrá, al alcance de un clic de ratón, la opción de configurar cada una de ellas. Las unidades se personalizan en función de 15 características (velocidad, armadura, rango de ataque, maniobrabilidad, etc…), de los que el jugador podrá cambiar entre 6 y 7. No obstante, si esta posibilidad de individualización se te antoja insuficiente, aún existe una modalidad más salvaje. El editor de escenarios permite configurar absolutamente todas las características de las unidades. Esto nos obliga a recomendar a todos los enganchados al juego en red que no se fíen de las apariencias: puede que los objetivos que uno se disponga a atacar ►

Los intrumentos del Emperador



Ningún juego de estrategia puede llegar a ser un clásico sin la correspondiente herramienta de edición de escenarios. Consciente de esta necesidad, «Empire Earth» ha optado por incorporar no una, sino tres utilidades de este tipo. La primera para crear escenarios, la segunda para las campañas y la última para los "triggers" (eventos programados a modo de condición, para que sucedan durante el juego, por ejemplo, que se desate una catástrofe).Todos ellos se caracterizan por su sencillo e intuitivo dominio (seleccionar y pegar), sin que ello suponga claudicar en la obtención un trabajo tan digno como el de un equipo de profesionales.



«Empire Earth» encandilará a todo el mundo, tanto a los aficionados a la estrategia en tiempo real como a los seguidores del sistema de turnos



La primera generación de blindados era lenta y con poca maniobrabilidad. Suficiente para despedazar a la caballería, pero ineficaz contra la artillería.



Sorprender a una flota atracada en su puerto de origen no te resultará sencillo, puesto que todas sus unidades tienen la moral al máximo.



En los prolegómenos de la batalla, puedes aprovechar para pasar revista a tus hombres. Descubrirás cómo también tienen rostro.

¿Rigor histórico?



Tal y como os descubrimos en el avance especial, «Empire Earth» contará con un elevado número de civilizaciones para elegir. Todas ellas son reales, y como tales tanto sus unidades como sus héroes serán particulares. La civilización española, por una vez, se encuentra recogida en el juego, sin necesidad de introducirla nosotros.

Y es que «Empire Earth» incorpora una utilidad con la que podremos construir las culturas desde cero, definiendo los 100 caracteres que sirven para identificarla. Si quieres sorprender a un enemigo humano, constituye una civilización a los efectos, con la que aproveches al máximo tu táctica. Esta personalización te servirá para actuar con agilidad y contundencia en el campo de batalla, y creednos… no vulnera ninguna norma del "ars belli" (arte de la guerra).





no sean lo que parecen. Como último argumento destacamos la construcción de maravillas. Como todos podemos recordar, las maravillas son esos monumentos arquitectónicos con los que identificamos el esplendor de una civilización. En «Empire Earth» existen varios modelos a erigir: el faro de Alejandría, el Coliseo romano, las puertas de Ishtar, la gran biblioteca y la Torre de Babel. Sin embargo y a diferencia de lo que sucedía en «Age of Empires», invertir en una de estas construcciones habrá dejado de ser un simple prurito de engrandecimiento patrio, puesto que cada una proporcionará a su propietario una ventaja táctica –aparte de servirle para conseguir la victoria en algunos escenarios–.

LECCIÓN DE EQUILIBRIO

El equilibrio podía ser considerado como otro extremo que redundase en la majestuosidad que obnubila al jugador de «Empire Earth». No obstante, por su magnitud hemos tenido a bien analizarlo con autonomía del resto.

Reconocemos como todo un acierto, por parte de Stainless Steel Studios, la articulación de las campañas en cuatro. De esta forma, para no abrasar, ni forzar el atractivo de un argumento, han optado por sistematizarlo por civilizaciones; esto significa que si quieres recorrer con una misma civilización la historia de la humanidad al completo, deberás recurrir a otras modalidades de juego, pero no a la campaña (al menos las predeterminadas). En la más rudimentaria, deberemos establecer las bases de la civilización griega y después proteger los intereses de la ciudad estado de Atenas, llegando incluso hasta la Guerra de Troya. Un poco más avanzada en el tiempo se encuentra la campaña dedicada a Guillermo el Conquistador, durante la cual deberemos alcanzar el trono inglés para luego emprender una cruzada. La industrialización servirá de punto de partida a Bismarck para lanzar a Prusia, en pos de una conspiración contra sus países vecinos que terminará en la I Guerra Mundial, y poco después en una segunda confrontación, más mundial si cabe. Por último mencionar la expansión de la "Novaya Rusia" (la Nueva Rusia), a lo largo de la época digital y la futurista edad del nano.

La introducción de un nuevo recurso a explotar, sobre los cuatro ya clásicos después de «Age of Empires», refuerza también la armonía en el juego. Para desarrollar un imperio debemos atesorar alimentos, madera, piedra, oro y hierro. Esta incorporación dificulta que un solo jugador acapare todas las reservas dispersas por el escenario, lo que a su vez favorece un equilibrado crecimiento entre las civilizaciones implicadas. Además, la disposición de los yacimientos ha sido alevosamente planeada para fomentar las relaciones comerciales, y por extensión, las alianzas diplomáticas entre los jugadores.

MULTIJUGADOR EQUILIBRADO

El modo multijugador es otro extremo que ha visto laboriosamente cuidado su equilibrio. Para asegurarlo, Rick Goodman creó el "Departamento Interno de Compensación de Juegos", para el que fichó a Damon Gauthier (conocido como "Stratus"). Este personaje es uno de los más afamados jugadores online de «StarCraft», tal es así que cuenta en su haber con numerosas condecoraciones.

Su experiencia en el modo multijugador ha sido canalizada para depurar todas las imperfecciones existentes en el sistema adoptado por «Empire Earth». Fruto de su asesoría está la neutralización de la maniobra "Zerling Rush" (que se puso de moda en «StarCraft» y que consiste en lanzar un ataque prematuro con decenas de unidades baratas, del bando Zerg, cuando el enemigo aún está desarrollando su establecimiento).

Estrategia Integral



De una vez por todas, el hijo pródigo de la estrategia, ha conseguido quebrar el formalismo tradicional que ha caracterizado al género; por mor del cual habíamos de conformarnos con planificar la acción atendiendo, exclusivamente, a lo que sucediese en el suelo. Obviamente, el factor revulsivo pasa albergar nuevos frentes en los que librar las batallas.

En «Empire Earth» hay que procurar armonizar la participación de todos los cuerpos del ejército, en pos de la obtención de la táctica más eficaz que nos reporte la victoria. Como es lógico, ni las talasocracias ni las civilizaciones establecidas sobre la supremacía aérea lo conseguirán, puesto que, como en la guerra real, continúa predominando el componente terrestre sobre el resto.





El máximo esplendor de la estrategia se concentra en la victoria bélica. Si además el derrotado es otro humano, la satisfacción será aún mayor.



Los seísmos, una de los tipos de catástrofes, amenazarán continuamente la estabilidad de los grandes imperios.



Todos los arcabuceros, obedeciendo la orden del héroe que les acompaña, abren fuego a la vez. La rapidez en la recarga será fundamental.

Para evitar esta práctica que no favorece la estrategia, ni por tanto la diversión, los defensores de las bases contarán con ventajas que desaconsejarán cualquier género de maniobras atípicas. Los edificios interactúan con las unidades afines que se arremolinen en torno a ellos, a saber: la infantería y artillería que se encuentre en las inmediaciones a un capitolio lucharán denodadamente por tener al máximo su moral, serán sanadas por los centros hospitalarios, y las universidades impedirán su conversión por los sacerdotes enemigos.

DELEITA TUS SENTIDOS

Basta con ojear las imágenes que hemos capturado de «Empire Earth» para reconocer que, estéticamente, es todo un portento. Sin embargo, para empaparse de su grandiosidad gráfica hay que contemplar el monitor. No es sino durante la partida, cuando se disfruta de la auténtica solvencia del engine, de la agilidad con la que éste desplaza los polígonos sin necesidad de sacrificar la suavidad. Para completar este círculo virtuoso, mencionar a las elaboradas animaciones de las unidades, las cuales conseguirán, durante las primeras partidas, atraer la atención del jugador por su realismo.

La tecnología empleada para renderizar los escenarios, basada en un generador de fractales, tiene como resultado que las lomas, los acantilados, el agua, los ríos y los bosques estén tan detallados que parezcan casi reales. Incluso los árboles, se mecerán al compás de la suave brisa, envolviendo al estratega en un mundo donde el escenario es un elemento activo a tener muy en cuenta ya que influye en la velocidad y la capacidad de maniobrabilidad de las unidades. Los bosques, por ejemplo, hacen que nuestras unidades sean blancos más difíciles; lo mismo que lo alto de una colina. Utilizando bien estos elementos, un grupo reducido de francotiradores puede detener un ataque masivo de unidades de infantería, por ejemplo.

En este sentido, y como único "pero" que se le puede objetar a «Empire Earth», destacar pequeños desajustes (prácticamente inapreciables, salvo que nos acerquemos demasiado con el zoom) a la hora de sentar las unidades sobre la superficie del escenario. Esta imperfección, se acentúa sobre manera en el momento que la unidad atraviesa un desnivel.

Aunque se trata de un juego totalmente tridimensional, la vista de cámara nos limita a jugarlo como uno con la tradicional perspectiva isométrica (bidimensional, en suma). Los movimientos de la cámara quedan constreñidos a practicar acciones de zoom, complementadas con movimientos verticales, algo que se está convirtiendo en una solución habitual, después del desmadre de los inicios de las 3D en la estrategie en tiempo real. Esto no impide, de todas formas, que las 3D no sean eficazmente empleadas a la hora de ponerse a jugar.

UN JUEGO PARA MUCHO TIEMPO

«Empire Earth» es un título que frisa cotas de jugabilidad elevadísimas, lejos de lo que pueda resultar una precipitada evaluación. Sus inmensas posibilidades, son sistematizadas adecuadamente mediante una excelente interfaz –que por otro lado es más intuitivo y eficaz que el empleado en «Age of Empires»–. Todas las funciones disponibles y pertinentes se encuentran en la parte inferior de la pantalla, y en ningún momento obstruirá la contemplación de lo que sucede en el escenario, puesto que en cada caso, los botones se convertirán puntualmente en iconos transparentes.

Estamos ante un juego que por sus elevadas posibilidades tácticas, el extenso período histórico en el que se desarrolla, las opciones multijugador, la belleza de sus gráficos y de sus animaciones, y el portentoso equilibrio de su sistema de juego, tiene todo el derecho a reivindicar su condición de clásico.

G.S.R.

Innovar y Vencer



Sobrevivir a lo largo de los siglos, exigirá del gobernante diligente, desenvolver con eficacia una actividad de fomento y desarrollo. Supone consagrar la tecnología como un factor estratégico… tan imprescindible para la victoria como la fortuna o la resolución táctica. La variedad de tecnologías existentes, nos desplazará por un árbol con más de 150 niveles, estructurados convenientemente por categorías, a los que no todas las civilizaciones tendrán acceso.





El entorno interactúa, en todo momento, con la estrategia a desarrollar. Los profetas, por ejemplo, son especialistas en maldecir las ciudades de los enemigos

puntuación

TECNOLOGÍA:	96
ADICCIÓN:	99

Impresionante variedad de unidades, estructuras, tecnologías que obligará al usuario a adecuar su estrategia a cada época. Por desgracia no podemos mover libremente la cámara, simplemente acercarnos, alejarnos y bascular (modificar la inclinación de la perspectiva). Completísima oferta de opciones para prolongar la diversión: multijugador y editor de escenarios y campañas.

total **98**

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Punto de Mira

Así puntúa Micromanía

Era de esperar. Llega el invierno, los bichos y las flores desaparecen hasta la primavera... Las tiendas se llenan de videojuegos. Nuevos títulos para todos los gustos. ¿Que te privan los simuladores?: pues los tenemos muy buenos hoy: «Microsoft Flight Simulator» y «Rally CHampionship Xtreme». ¿Que lo que te va son los arcades?... pues nada, nada, de velocidad tienes «Motoracer 3», «NY Race» o «Xtreme III» o «Sega GT»; y de acción nada menos que «Aliens vs Predator 2». Si lo que prefieres es ponerte una boina verde y lanzarte a resolverle la vida a tu país en cualquier zona donde haya un conflicto armado, pues tenemos que recomendarte «Ghost Recon». Veamos, quizá haya por ahí algún aficionado al deporte... bueno, tendrás que seguir esperando, pero mientras tanto puedes probar con el correcto «Tennis Master Series» y con el juego de gestión «Cycling Manager». Los estrategas no se pueden quejar; tienen: «Stronghold», «Star Wars: Battlegrounds», «Poseidon», «The Mongol Invasion», «C&C: Red Alert 2 Yuri´s Revenge» y «Zoo Tycoon». Las aventuras, por último, están representadas este mes por «Frank Herbert´s Dune» y «Los Secretos de Alamut».

0-49 Pocas veces encontraréis un juego en estas páginas que sea merecedor de un suspenso. Por lo general, un juego que vaya a recibir una puntuación inferior a 50 ni siquiera será comentado, exceptuando casos como los de un título que haya sido largamente esperado y/o anunciado, y no cumpla ninguna de las expectativas.

50-59 Mediocre. Se trata de títulos que, por regla general, no merecen la pena excepto para coleccionistas. La diversión que puedan proporcionar será muy limitada, y no cumplen ni en tecnología, ni en adicción.

60-69 Aceptable. Todos los títulos que se encuentren en este abanico serán susceptibles de proporcionar un rato de entretenimiento, aunque se tratará de juegos bastante limitados en otras áreas. En todo caso, puede merecer la pena echarles un vistazo.

70-79 Bueno. Juegos que, de manera global, no decepcionarán al usuario y poseerán un buen equilibrio entre calidad y diversión, contemplados de forma general. No se trata de producciones geniales, pero sí de buena calidad. En este apartado valdrá la pena sopesar opciones alternativas entre títulos de un mismo género.

80-89 Muy bueno. Independientemente del género al que pertenezca, cualquier juego comprendido en este abanico de puntuación poseerá unos elevados niveles de calidad en todos sus apartados. Para llegar a esta valoración, deben ser capaces de ofrecer una elevada jugabilidad, grandes dosis de adicción y muy buena calidad técnica.

90-94 Excelente. La única posibilidad de que un título os decepcione habiendo recibido una nota así, será un elevado "fanatismo" por un género concreto que os apasione. Excepcional calidad en todos sus apartados, y un título de obligada adquisición.

95-99 Obra Maestra. Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor, en cualquier género. Será imprescindible en toda buena colección.

100 ¿Existe el juego perfecto? Quizá se está muy cerca de poder verlo...



Punto de Mira

- Compañía: **DELPHINE SOFTWARE / E.A.**
- Disponible : **PC, PS2**
- V. Comentada : **PC**
- Género: **VELOCIDAD / ARCADE**

Delphine Software nos trajo en su día uno de los arcades de motos más adictivos de todos los tiempos, para más tarde retomar la misma fórmula con una serie de añadidos muy bien pensados. En esta tercera entrega de la saga «Moto Racer» no sólo se consigue mantener el espíritu original de la serie, sino que la diversión –nada menos– ha mejorado cuantitativa y cualitativamente. Os podemos asegurar que el mito sigue vivo.



CPU: Intel o AMD a 350 MHz (rec. 800 MHz) • **RAM:** 64 MB (rec. 128 MB) • **HD:** 600 MB • **Tarjeta 3D:** Sí, DirectX 8 (rec. 32 MB) • **Multijugador:** Sí

TECNOLOGÍA:	**80**
ADICCIÓN:	**86**

La mayoría de detalles técnicos y gráficos han sido mejorados notablemente respecto a versiones anteriores. Algunas ralentizaciones exageradas dan mucho que pensar sobre el aprovechamiento real que hace el título de las aceleradoras gráficas de última generación. Con las nuevas modalidades de juego añadidas ya no habrá ningún amante de la velocidad que pueda resistirse a superar los diferentes retos propuestos. Las cinco competiciones de juego garantizan horas de diversión.

puntuación total **85**

Moto Racer 3: World Tour

Más y mejor diversión

«Moto Racer 3: World Tour» ha llegado con la firme intención de volver a colocarse en el podio de los arcades de conducción sobre dos ruedas, y parece que de entrada lo tiene fácil, gracias a unos gráficos realistas y detallados, a una sensación de velocidad mejorada y a tres nuevos modos de competición añadidos.

LO QUE FALTABA

En eso precisamente es en lo que se ha pensado para esta nueva revisión del popular «Moto Racer»… ¿Qué podía mejorarse más allá de la resolución gráfica y los detalles técnicos sin que el usuario obtuviese una molesta sensación de "Dejavú"? Pues la cantidad, ni más ni menos; pero no de motocicletas o circuitos disponibles, sino de modalidades tan espectaculares o más que las clásicas competiciones de velocidad y cross. Y puestos a no quedarse cortos, parece que los chicos de Delphine incluso se han pasado "tres pueblos", para regocijo y alegría de los más moteros, porque en esta ocasión dispondremos de tres nuevas competiciones diferentes, a saber; un dificilísimo y complejo campeonato de trial, un espectacular y exuberante estilo libre de piruetas acrobáticas y un políticamente incorrecto modo de competición en calles urbanas concurridas por tráfico real. Tan "sólo" con estos añadidos, el juego consigue ofrecer mucho más de lo que podemos encontrar ahora mismo en el mercado en otros programas similares.



La parrilla de salida pone a prueba nuestros nervios. Una mala salida puede costarnos la carrera.



En esta tercera versión se han mejorado detalles a un nivel que resulta sencillamente espectacular.

A TODO GAS

Pero no sólo la cantidad cuenta; En «Moto Racer 3», la sensación de velocidad ha aumentado de manera muy notable, y con ella otros aspectos correspondientes a las nuevas modalidades presentadas. No revelamos ningún secreto si decimos que «Moto Racer» ha basado gran parte de su éxito en una forma de conducción accesible y muy, muy adictiva, totalmente antagónica al realismo de otros títulos. Pero lo más sorprendente de todo esto es que a pesar de contar con una forma de conducción cada vez más alejada de la simulación estricta, el componente de diversión supera de tal forma a cualquier otro aspecto negativo que hará las delicias incluso de los expertos más exigentes y puristas. ¿Realismo? Sí, se ha mejorado notablemente el comportamiento de la física de las motos y las animaciones de los pilotos, pero sin sacrificar un ápice ese estilo eminentemente jugable y adictivo que ha caracterizado siempre a la serie.

> Pese al componente cien por cien arcade de «Moto Racer 3», el estilo de juego en ningún momento resulta facilón o simple

Ni qué decir tiene que en esta nueva versión se han mantenido los valores de recuperación inmediata de nuestro motorista tras los choques (algunos de los cuales deberían suponer incluso la muerte inmediata de nuestro piloto…) Vamos, que da lo mismo que realicemos



Gracias al uso de cámaras de repetición podremos ver las ejecuciones de auténticas motos voladoras.



La vista de cámara a ras de suelo es vertiginosa, en especial en la competición de velocidad.



¿Quién ha dicho que el trial no es espectacular? Un estadio abarrotado de público y todo un despliegue de luz y de sonido desmienten semejante afirmación. Los que aún así no se lo crean, pueden probarlo en «Moto Racer 3».



Tanto la indumentaria de los pilotos como la moto, disponen de un elevadísimo detalle gráfico.

«Moto Racer 3: World Tour» ha llegado con la firme intención de volver a colocarse en el podio de los arcades de velocidad punta



La prueba de trial exige una concentración máxima y una destreza absoluta de los controles.

un salto mortal a diez metros de altura y caigamos de espaldas sobre tierra batida que seamos arrollados por una furgoneta a más de doscientos cincuenta kilómetros por hora; nuestra motocicleta estará lista para seguir en la brecha al cabo de dos o tres segundos y nuestro piloto, sano y salvo. Por ejemplo; si rozamos levemente el cuarto trasero de un competidor a una velocidad moderada, tan sólo se producirá un leve topetón en plena marcha, por el contrario, si nos salimos de una curva a gran velocidad, el tortazo contra la valla de protección quedará asegurado.

Todo ello se ha mantenido intacto versión tras versión en pro de conferir una continuidad a nuestras posibilidades en el terreno de competición, evitando a toda costa el castigo de errores puntuales.

PONME A PRUEBA

Pese al componente cien por cien arcade de «Moto Racer 3», el estilo de juego en ningún momento resulta facilón o simple. Para empezar, los competidores controlados por IA en pruebas de cross o velocidad son realmente duros (incluso en el modo de dificultad más simple) y las características de cada pista nos obligarán a conocer cada curva o elevación del terreno si queremos mantener nuestra posición en todo momento. Por otro lado, las nuevas modalidades añadidas son especialmente complejas, lo que significa que tendremos que dedicar unas cuantas horas a entender el funcionamiento de los amortiguadores o los diferentes tipos de salto con pirueta posibles. Todo ello ha sido convenientemente valorado para no dejar lugar al abandono del juego ni permitir que la sensación de monotonía invada a los usuarios más expertos.

REPETICIONES DE LUJO

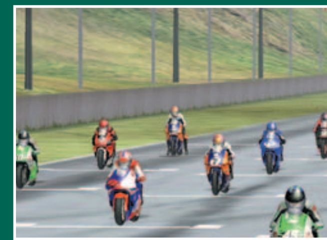
Para qué nos vamos a engañar, generalmente en este tipo de juegos las repeticiones siempre han sido un complemento visual más que una forma de examinar detenidamente nuestro estilo de conducción. Nada más lejos de la realidad en «Moto Racer 3»; si dejamos que transcurra la repetición unos segundos, enseguida quedaremos enganchados frente a la pantalla. Y es que el manejo de cámaras no sólo ha sido pensado atendiendo a espectacularidad gráfica, sino a la evaluación de errores y aciertos. El análisis detenido de la repetición de cada prueba nos servirá para conocer mejor los circuitos, el comportamiento de nuestros competidores y aquellos puntos en los que debemos poner especial énfasis para superar nuestras propias aptitudes.



MÁS DETALLE

Que el tipo de conducción no busque la simulación no implica necesariamente que suceda lo mismo con los efectos visuales, sino más bien al contrario; complementa de forma espléndida el transcurso de las carreras y diferentes pruebas de habilidad. Las nuevas animaciones de los pilotos han sido recreadas con tal fidelidad que en ocasiones parece que nos acompañan directamente en nuestras decisiones. En competiciones de carreras, por ejemplo, si nuestra velocidad es excesiva tras superar una curva muy cerrada, podremos ver cómo el piloto ladea su cuerpo para compensar la inercia del aparato. Igualmente, para las pruebas de habilidad y piruetas se han recreado a la perfección todo tipo de articulaciones corporales en ►

Requisitos algo optimistas



Aunque los requisitos técnicos especificados por la distribuidora pueden parecer realmente asequibles para cualquier equipo actual (350 MHz, 64 MB RAM y aceleradora compatible DX8) al seleccionar los detalles gráficos más elevados resulta sorprendente la ralentización que sufre el juego (en momentos de carga gráfica abusiva), incluso en equipos de última generación… El caso es que cuando seleccionamos los modos de entrenamiento o contrarreloj en cualquiera de las modalidades de juego disponibles todo marcha sobre ruedas (nunca mejor dicho), pero en las carreras de competición la cosa cambia, sobre todo si nos vemos las caras con un número elevado de motoristas. Si bien la molestia no es excesiva, en algunos puntos clave de la carrera el descenso de rendimiento puede llegar a afectar a la jugabilidad. Da la impresión de que la mayor parte de carga gráfica la soporte el procesador de nuestro sistema y no se aprovechen al máximo las cualidades de muchas aceleradoras gráficas… En cualquier caso, para disfrutar como es debido de «Moto Racer 3» recomendamos un equipo el doble de potente de lo que se especifica en la caja del juego.







A ganarse el Pan



En Delphine Software parecen haber llegado a la conclusión de que no debe haber recompensa sin esfuerzo, o dicho de otra forma; nos tendremos que conformar con los circuitos más básicos si no damos lo mejor de nosotros mismos en cada carrera. Nos explicamos: Pese a que la mayoría de adictos a la velocidad sobre dos ruedas son capaces de quedar pegados a la pantalla horas y horas con juegos como «Moto Racer 3», algunos usuarios tienden a cansarse pronto si de entrada cualquier circuito es accesible. Por ello, el juego presenta un menú especial llamado "tienda" en el que (no es broma) dispondremos de un listado de circuitos y características especiales en "venta".

Así, cada vez que finalicemos las pruebas más básicas en las primeras posiciones u obtengamos una puntuación elevada en las modalidades de estilo libre y trial, automáticamente se nos asignará una cantidad de puntos o créditos acumulables, con los que podremos comprar el acceso a nuevos circuitos (de la misma o de una modalidad diferente a la que estamos jugando). Gracias a este sistema, el juego gana muchos enteros en el terreno de la adicción, ya que es el jugador quién decide qué competición ampliar con sus esfuerzos, y se asegura el hecho de que los circuitos más complejos se obtienen con la suficiente experiencia de conducción como para afrontar cada uno de ellos con garantías de éxito razonables.







Al más mínimo fallo en las maniobras o si nos salimos del recorrido, seremos penalizados y tendremos que volver al punto anterior del circuito. Esta tercera entrega de la serie conserva el endiablado nivel de dificultad.



El uso de los ángulos de cámara dan el toque perfecto de espectáculo a un juego muy completo ya de por sí.



Hasta que sepamos dominar las piruetas en el aire tendremos que llevarnos muchos golpes.

pleno vuelo, así como movimientos de amortiguación y saltos dignos de admiración. En ese mismo orden de calidad se han tratado también las texturas de los recorridos, el ambiente de animación de cada estadio, o el tráfico en plena calzada urbana.



Las calles de París están abarrotadas de vehículos utilitarios con un diseño típicamente europeo y las competiciones de cross nos sitúan en terrenos fangosos que dejan el manillar totalmente pintado de barro tras la carrera.

Por supuesto, el apartado de sonido tenía que acompañar este realismo de alguna forma, y aunque no destaca por encima de la calidad visual, ayuda en gran medida a la inmersión en el juego. Los rugidos del motor y el sonido de ambiente son simples, pero acompañan a la acción de forma muy sincronizada; en cuanto un competidor nos vaya a adelantar podremos detectar su posición tras nosotros localizando la procedencia del sonido (a pesar de que el juego no aprovecha las últimas tecnologías de sonido como EAX o Dolby Surround). La música acompaña y anima bastante en algunas de las pruebas del juego, aunque en determinadas ocasiones resulta machacona y algo repetitiva.

Mención aparte merece el apartado de menús, que si bien cumple su función de la manera esperada, recuerda demasiado que «Moto Racer» es un título de éxito para la incombustible PlayStation, y que por lo tanto se ha intentado unificar el estilo visual de la navegación por las diferentes opciones que presenta el programa. Se echan en falta pues opciones de configuración gráfica avanzadas y personalización de los controles.

MÁS MOTO RACER

A pesar de la cantidad de mejoras añadidas a esta tercera entrega de «Moto Racer», siempre quedará la duda del éxito entre el público. Para los más acérrimos seguidores de una conducción desenfadada y básicamente entretenida, las nuevas características de este título serán más que suficientes para alargar la cuerda, pero quiénes esperen "El Simulador" de motociclismo definitivo tendrán que confiar en el buen hacer de otras compañías destinadas a estos menesteres.



«Moto Racer 3: World Tour» es en esencia más velocidad, más circuitos, más competiciones, mejores gráficos y la misma fórmula y la misma adrenalina adictiva y directa de salón recreativo de siempre, cubierta por una lujosa capa de efectos visuales. Todo esto es tan positivo como negativo, lo demás depende de los gustos de cada uno.

J.M.

Las nuevas animaciones de los pilotos han sido recreadas con tal fidelidad que en ocasiones parece que nos acompañan en nuestras decisiones



«Moto Racer 3» ha conseguido atrapar toda la esencia y emoción del trial, haciéndolo además jugable.



El cuarto puesto es para los perdedores… O luchamos hasta el final o no habrá recompensa.



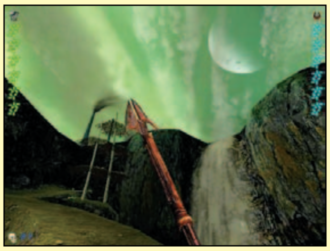
Los vehículos realizan cambios de carril imprevistos que pueden enviarnos a la cuneta.

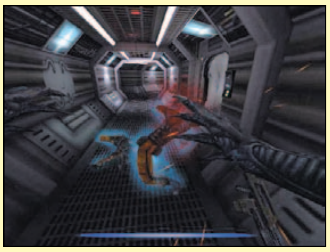
En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Punto de Mira

- Compañía: **MONOLITH / FOX INTERACTIVE / VIVENDI**
- Disponible : **PC**
- Género: **ACCIÓN**

Los norteamericanos Monolith muestran al fin los resultados de más de un año de trabajo. ¿Es «Aliens vs. Predator 2» superior al original? Sí, lo es. Y su mérito está en que en vez de seguir el camino marcado por la competencia, se dedica a explotar a fondo aquellos elementos que lo hacen único.





CPU: Pentium II 333 MHz (rec. Pentium III a 500 MHz) • **RAM:** 64 MB (rec. 128) • **HD:** 1.3 GB (rec 3.5) • **Tarjeta 3D:** Sí, 16 MB (REC. 32 MB) • **Multijugador:** Sí

TECNOLOGÍA:	80
ADICCIÓN:	90

En cuanto a creación de tensión y atmósfera cinematográfica, estamos ante uno de los videojuegos más avanzados de todos los tiempos. La oscura ambientación y la (comprensible) falta de variedad en algunas misiones pueden echar para atrás al jugador impaciente. El modo multijugador sigue siendo excelente, con algunas novedades muy interesantes en cuanto a juego en equipo.

puntuación total **89**



Aliens vs Predator 2

Más brillante y tenebroso



Por todos es conocida la afición del Depredador a coleccionar las cabezas de sus víctimas.

No es poca la responsabilidad que entraña crear una secuela para un título como «Aliens vs. Predator», convertido ya en referencia obligada en el género de la acción en primera persona. La primera entrega basó su impacto en la excelente combinación de una tríada. Decir que «Aliens vs. Predator» fue a la acción en primera persona lo que «Starcraft» había sido a la estrategia no es sorprender a nadie a estas alturas.

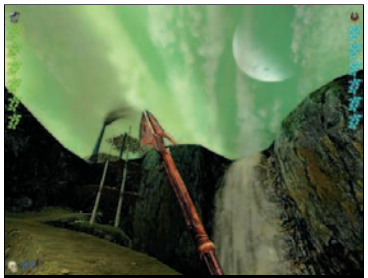
VIDAS CRUZADAS

Para esta segunda parte, el modo campaña ha recibido el más importante lavado de cara respecto a la primera entrega, en la que las campañas eran un conjunto inconexo de misiones que no aportaban al jugador ningún aliciente argumental. Ahora, cada una de las campañas (compuestas por 7 episodios para un total de 21) narra los mismos acontecimientos desde el punto de vista de cada una de las 3 especies. Este sistema funciona realmente bien si tenemos en cuenta que para hacernos con la panorámica general de lo que está sucediendo es necesario jugar las 3 campañas, puesto que cada una de ellas ayuda a atar cabos que permanecían sueltos. La situación, a grandes rasgos, es que se ha perdido contacto con un centro de investigación en un inhóspito planeta al que se envía un equipo de Marines. El planeta ha sido infestado por los Aliens, y un pequeño grupo de Depredadores también ha acudido al lugar debido a que en otro tiempo solía ser su coto de caza habitual. Lástima que las escenas cinemáticas no estén a la altura de lo que tiene lugar en el propio juego: la mayoría son demasiado esquemáticas y confusas, y logran aportar muy poco al desarrollo de la trama,



La Smartgun es una de las armas más eficaces del juego, y pertenece a los marines.

> Para esta segunda parte, el modo campaña ha recibido el más importante lavado de cara respecto a la primera entrega



Las primeras misiones del Depredador se producen en escenarios exteriores.

aunque por suerte tampoco eclipsan la historia. Los cruces argumentales entre las campañas de las tres especies son otro de los elementos a destacar de la construcción de la historia en el juego.

AMBIENTACIÓN SOBRESALIENTE

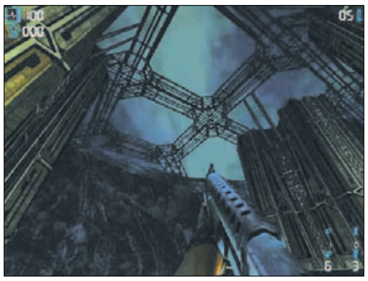
La excelente progresión del argumento no es el único rasgo cinematográfico que caracteriza al título de Monolith. Al igual que sucedía en la primera entrega, el juego está envuelto en una atmósfera de claustrofobia y oscuridad que supera incluso a la de las películas. Las primeras misiones de la campaña del Marine captan de tal forma la incertidumbre y el terror que el jugador verá disparadas sus pulsaciones a cada ruido que escuche. El detalle más sorprendente, no obstante, es lo bien que funciona el ritmo de la acción. Después



El Alien percibe a los seres humanos rodeados de una aureola azulada.



La Madre Alien es el enemigo más poderoso de la campaña del Marine, aunque con un poco de maña y las armas adecuadas, no es difícil conseguir que acabe como se puede apreciar en la imagen. Un alien menos.





El soplete es un accesorio muy útil para acceder a los conductos sellados.

> El apartado sonoro ha sido tratado con una minuciosidad aterradora y hasta el silencio es, en sí, un efecto de sonido



Nada como una bengala para iluminar un túnel de ventilación demasiado oscuro.

de una larga serie de combates entre las estrechas paredes de los túneles de ventilación y los claustrofóbicos pasillos, los creadores saben introducir momentos de calma por medio de escenas al aire libre que permiten al jugador estudiar su siguiente maniobra. En las campañas del Alien y el Depredador la tensión decrece (en especial si ya se ha jugado con el Marine), aunque por otra parte eso es algo que parece perfectamente acorde con el carácter de dichas especies. Después de haber sufrido lo indecible con el humilde humano, resulta sumamente reconfortante controlar al Alien y ver cómo todos huyen, o dar caza a nuestros enemigos con el sigilo del Depredador.

El sistema de control es todo lo cómodo y fluido que requiere un juego de este tipo, y ofrece la posibilidad de configurar todas las teclas. La mayoría de las armas poseen una función auxiliar que se activa con el botón secundario del ratón, y acceder a todas las funciones y tipos de visión es cosa fácil. Aunque el juego no cuenta con ningún puzzle o zona que exija ejercitar en exceso las entendederas (aparte de alguna que otra enrevesada sección), los creadores han introducido aparatos como el soplete o el dispositivo de hacker, que serán necesarios para romper candados y superar controles de seguridad en determinados momentos. De este modo, no todo es disparar y abrir puertas. Además, ahora es posible salvar la partida en cualquier situación, opción ausente en la primera parte y que trajo de cabeza a multitud de jugadores.

LUCES Y SOMBRAS

El juego está programado sobre el engine Lithtech, usado por Monolith para la creación de «No One Lives Forever» y sobre el que se han efectuado algunos avances en términos de iluminación. Los efectos de luz son sin lugar a dudas el pilar sobre el que se apoya todo el aspecto gráfico. En el caso del Marine, será crucial hacer uso de bengalas, linterna y visión nocturna. Aparte de la excelente iluminación, la calidad de las texturas consigue mantenerse alta a lo largo de todo el juego.



La inteligencia artificial, por su parte, es sumamente simple: los enemigos se limitan a salir de su escondite y lanzarse al ataque. Los humanos huyen al ser heridos, pero sólo se desplazan unos pasos antes de volver a la carga. El apartado sonoro ha sido tratado con una minuciosidad aterradora. El juego hace uso de gran cantidad de disparos, alaridos, y rugidos procedentes de las películas que envuelven constantemente al jugador. Hasta el silencio es un efecto de sonido.

UN JUICIO JUSTO

Para concluir, se podría decir que «Aliens vs. Predator 2» da un paso más respecto a su antecesor: convertirse en una excelente experiencia individual. El juego sigue conservando todo el atractivo multijugador que le hizo célebre, aunque eso no va a ser suficiente para convertirlo en el rey de Internet. Sin embargo, juzgar el título de Monolith partiendo sólo del multijugador sería despreciar todo el trabajo que sus creadores le han dedicado a las campañas. En cualquier caso, estamos ante una muestra magistral, aunque efímera y algo limitada en su ejecución, de hasta qué punto el videojuego puede superar emocionalmente al cine.

D.O.P.

El modo multijugador

Aunque es en las campañas del modo historia donde el juego brilla con luz propia, el modo multijugador es un pozo inagotable de diversión. Tras elegir entre 10 tipos de personaje (cada especie presenta diversas variantes), hasta 16 jugadores pueden batirse en una amplia gama de modalidades: el clásico todos contra todos, combate por equipos o por especies, superviviente y las dos novedades: Evac, en el que uno de los dos equipos tiene que acudir a un punto del mapa y defenderlo durante 10 segundos, y Overrun, otro juego de equipo en el que uno de los bandos tiene que aguantar el asedio del enemigo. La clave del éxito del juego en red radica en la enorme diversidad de situaciones que pueden darse cuando introducimos las 3 especies y sus variantes. En ese aspecto el juego llega a ser más atractivo que «Quake III» o «Unreal», aunque es una lástima que finalmente carezca de la fluidez y el diseño de niveles de sus competidores.

Los personajes



El factor más atractivo del Depredador es la gran cantidad de artilugios tecnológicos a los que tiene acceso. Su casco es capaz de ofrecer 3 tipos distintos de visión, cada una diseñada para dar caza a una especie.

El Marine es de alguna manera la víctima de todo este asunto, ya que tiende a llevarse los sustos más grandes en el modo de un jugador y sus muertes son especialmente sangrientas en las partidas en red. Para compensar su incompetencia en combate cuerpo a cuerpo, tiene a su disposición un extraordinario arsenal.

En la campaña Alien controlaremos a distintos tipos de criaturas que representan distintas fases en su evolución. Empezaremos como un diminuto Facehugger que ha de hacerse con el cuerpo de un humano para poder evolucionar hasta el veloz Corredor y acabar convirtiéndose en un poderoso y temible Pretoriano. Todo un viaje.



- Compañía: **MADDOX/BLUE BYTE**
- Disponible : **PC**
- Género: **SIMULADOR**





¡El día ya ha llegado! El esperado título de Blue Byte, basado en el avión soviético IL-2 Sturmovik, ya está entre nosotros y los nervios apenas nos permiten introducir el CD en el ordenador. ¿Será cierto que es el mejor simulador aéreo de combate de todos los tiempos? ¿Se convertirá en el rival a batir por parte de los grandes del género, de Electronic Arts y Microsoft...? Bueno, sin ninguna intención de exagerar, tenemos que decir que estamos ante uno de los grandes.



CPU: Pentium III 600 MHz • **RAM:** 64 MB (rec. 128 MB) • **HD:** 575 MB • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** Sí (Internet y LAN)

TECNOLOGÍA:	92
ADICCIÓN:	88

Las reacciones de los aparatos en vuelo son reales como la vida misma. Sólo se ha traducido el manual del juego, el software viene en perfecto inglés. Impresionantes gráficos para recrear aviones, escenarios y vehículos con un realismo nunca visto.

puntuación total **90**



Las escenas de la intro dejan bien a las claras lo que nos espera con este sensacional título.

IL-2 Sturmovik

La última esperanza rusa



El apartado gráfico del juego es, sin duda alguna, espectacular, como se aprecia en la imagen.



La definición de las cabinas es excelente con un completo repertorio de instrumentos.

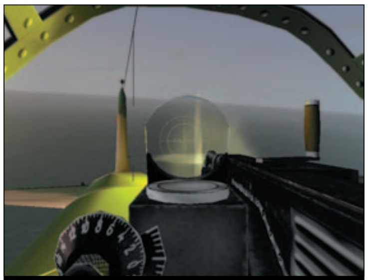
Se dice que las buenas noticias compensan las largas esperas y debe ser cierto porque nos encontramos ante uno de esos títulos que se lo ha tomado con toda la calma del mundo y la sonrisa no se nos va de la cara.
Alguien podrá pensar que el desolador panorama de lanzamientos de simuladores de vuelo hace que se ensalcen artificialmente las virtudes de este juego. No es así para nada. No estamos por supuesto ante un título rompedor con la innovación por bandera, las armas de «IL-2 Sturmovik» van por otra parte. Los pilares sobre los que se apoya son, sobre todo, un entorno gráfico impresionante y una jugabilidad a toda prueba con lo mejor de la fuerza aérea soviética y alemana a disposición del piloto virtual. No hay que negarle el mérito al equipo de programación de la compañía rusa Maddox Games. Han escogido como protagonista de este simulador a un avión completamente desconocido en occidente, han intentado recrear con toda fidelidad las vicisitudes del desconocido y encarnizado frente del este y encima han logrado que todo ello resulte tan real como divertido.

A LOS MANDOS DEL IL-2

Aunque se sepa a priori que se está ante un simulador con un avión especializado en ataque al suelo de la II Guerra Mundial como eje central uno no puede evitar hacerse la siguiente pregunta: ¿qué se encuentra el jugador que se pone por primera vez frente a este juego? En primer lugar una intro sobrecogedora, en blanco y negro por aquello de ambientar, que ya deja bien a las claras la calidad de los gráficos. Si bien estas secuencias iniciales siempre suelen ser impresionantes en cualquier título, se da la circunstancia de que en «IL-2 Sturmovik» ¡son exactamente iguales que las que se pueden observar en cualquier momento del juego! Así se las gastan en Maddox.

> La utilización de gran cantidad de polígonos, las excelentes texturas y la espectacular iluminación logran un nivel gráfico impresionante

La utilización de gran cantidad de polígonos en cada modelo 3D, el uso de texturas muy realistas y sobre todo un uso casi cinematográfico de la iluminación logran un nivel gráfico impresionante tanto en los aviones como en los vehículos o los escenarios. Pocas veces se han visto por ejemplo unas cabinas tan detalladas como las que luce este título. Frente a otros simuladores, éste ofrece un interior cargado de detalles, con instrumentos que funcionan y con una fidelidad a las originales que pone de manifiesto el arduo trabajo de documentación de los grafistas, que les ha llevado incluso a visitar museos y fundaciones para tomar contacto con los aparatos reales que aún se conservan de aquella época. Los escenarios, por su parte, recogen desde los frondosos bosques de Crimea a las desoladas estepas nevadas siberianas, con una



En los IL-2 biplazas (los más modernos) se puede alternar entre la vista del piloto y la del artillero.

Las opciones del programa recogen veinte misiones, esencialmente de ataque a suelo



La excelente plataforma de tiro que eran los IL-2 los convirtió en unos torpederos muy apreciados.



A pesar de que no fue un avión muy apreciado en occidente, el P-39 sirvió muy bien a los soviéticos.



Es posible sobreimpresionar un mapa para ajustar la trayectoria a los puntos de control.



Las cabinas alcanzan un detalle excelente, como se puede apreciar en esta imagen.

definición excelente. Como el aspecto no lo es todo, el pilotaje de cada avión disponible es diferente, no sólo entre cazas y bombarderos sino también entre los cazas de la Luftwaffe y los de la Fuerza Aérea Soviética. Tan realista ha intentado ser este juego que la IA de los aviones se ha ajustado para imitar las tácticas de combate usadas en aquel frente y sorprende ver los relevos de las patrullas alemanas al atacar o las formaciones de los caza-bombarderos al avistar los blancos.

No podemos dejar de resaltar aquí el buen trabajo realizado con las rutinas de daños y que ya se apuntaban en la beta probada hace algunos meses. Las explosiones de la AA y los impactos de bala de otros aviones afectan al pilotaje de cada aparato y se reflejan en la estructura con una crudeza que asusta hasta el punto de ser posible la pérdida en combate de alerones, trozos del timón de cola e incluso del propio artillero trasero.

EN CAMPAÑA

Las opciones del programa recogen 20 misiones listas para ser disfrutadas (esencialmente de ataque al suelo dadas las características del avión protagonista e incluyendo ataque a barcos desde el modelo IL-2 T armado con torpedos) pero puesto que también se pueden pilotar otros tipos de aviones soviéticos (La-5FN, Mig-3, Yak-3, Yak-9, P-39, I-15, I-16, etc) y alemanes (Fw-190, Me-109, etc.) hasta un total de 17, también se puede disfrutar de enfrentamientos aire-aire de gran intensidad con un elevado número de efectivos involucrados. Existe también un modo campaña que plantea seis diferentes, ambientadas entre 1941 y 1945 según se escoja el bando ruso, el alemán, pilotar cazas o bombarderos. Como dato curioso se puede destacar que el camuflaje de los aviones se va adecuando a las estaciones del año mudando los tonos verdes y marrones por blancos cuando el invierno se apodera de los escenarios. Así es la historia y así se refleja en este juego, un detalle de los que hacen afición.

No falta tampoco un adictivo modo multijugador con la posibilidad de utilizar una red (LAN o Internet) para reunir un máximo de hasta treinta y dos jugadores simultáneos.

Para alargar aún más la vida útil de este simulador se han añadido dos editores de misiones muy prácticos.

El primero de ellos crea misiones rápidas con sólo concretar algunos detalles como el avión escogido para volar, la escolta si lleva, el objetivo y la presencia de enemigos. El segundo editor por el contrario prepara campañas completas y por su potencia no tardará en ser utilizado para colgar en la red nuevos desafíos, por cortesía de alumnos aventajados para los pilotos del "Sturmi".

Es verdad que últimamente aparecen pocos simuladores aéreos y que los aficionados al género no vivimos precisamente una edad dorada, pero mientras los que vayan apareciendo sean como «IL2 Sturmovik» está claro que no podemos quejarnos. Un título totalmente necesario si eres aficionado a los simuladores de combate aéreo.

R.L.P.

Comunicaciones



En aras de una mayor fidelidad histórica, el juego permite mantener un contacto permanente por radio con la base y con el resto de aviones tanto amigos como enemigos. Las voces que suenan por la radio están en el idioma original (ruso o alemán) aunque se han añadido subtítulos en inglés para facilitar su comprensión. Gracias a esta característica es muy sencillo planificar combates, pedir ayuda, marcar objetivos y en definitiva comandar toda una escuadrilla como lo haría un jefe de ala en plena guerra mundial, en 1941.

Mayday, Mayday



Con la boca abierta nos han dejado las rutinas de daños de las que hace gala «IL-2 Sturmovik». Tanto en el caso de destrucción total en el aire o en tierra como en el de daños parciales, los resultados son espectaculares. Las imágenes que acompañan estas líneas dan una visión aproximada de lo que puede suponer encontrarse con una densa cortina de fuego antiaéreo o con un hábil piloto colocado a las seis, pero por desgracia no hay forma de trasladar a los lectores las consecuencias de ser alcanzado en vuelo. Para sentirlo hay que pasar por el ritual de la instalación y aferrarse a la palanca de control con desesperación para corregir una trayectoria en barrena provocada por la ausencia de un alerón, el flap y medio ala. Una última recomendación: si por desgracia os agujerean el avión no dejéis de cambiar a una vista exterior y disfrutad haciendo zoom sobre los desperfectos... Tan real como la vida misma.



Cámaras... acción

Tan impresionante es el acabado gráfico del juego que es posible grabar las mejores secuencias de combate que se desarrollen en el juego como si de una película se tratase y poder disfrutarlas tranquilamente más tarde. Durante la reproducción de estas "películas" es posible controlar la vista desde la que se desarrolla la acción así como hacer un bucle que repita una y otra vez la secuencia. Os podemos asegurar que será una opción que más de uno se dedique a explorar a fondo.



- Compañía: **RED STORM / UBI**
- Disponible : **PC**
- Género: **ACCIÓN/ESTRATEGIA**



Cuando una compañía como Red Storm debe su éxito al desarrollo de un género tan concreto como es la acción táctica militar, corre el peligro de llegar a anquilosarse en sus propias raíces, perdiendo el ánimo de innovación en pro del afán lucrativo. Sin embargo, esta vez podemos afirmar que estamos ante un producto que podríamos calificar como novedoso, con un desarrollo completamente fresco y diferente, que sorprenderá a todos los aficionados al género.

CPU: Intel o AMD a 450 MHz (rec. Intel o AMD a 1 GHz) • **RAM:** 128 MB (rec. 256 MB) • **HD:** 600 MB • **Tarjeta 3D:** Sí, 16 MB, DirectX 8 (rec. 64 MB) • **Multijugador:** Sí

TECNOLOGÍA:	80
ADICCIÓN:	90

El nivel de realismo ha sido llevado a cotas tan altas que resulta imposible no sumergirse de lleno en las misiones, actuando y pensando como un verdadero comando de elite. Algunas zonas de conflicto son un auténtico infierno, y nos obligarán a cargar la partida una y otra vez para no perder a nuestros mejores hombres, lo que puede llegar a desesperarnos. El matrimonio entre jugabilidad y simulación es casi perfecto y está salpicado por momentos de auténtica tensión cinematográfica.

puntuación total **92**



PRODUCTO MicroManía RECOMENDADO

Ghost Recon

Nueva acción táctica



La representación climatológica llega hasta tal punto que el sol nos deslumbrará.

La mente inquieta de Tom Clancy ha vuelto a crear un entorno ficticio ambientado en un conflicto bélico, mientras que el equipo creativo de Red Storm se ha encargado de trasladarlo a la pantalla de nuestros PCs con el mayor realismo posible. Si bien es cierto que formalmente «Ghost Recon» representa la evolución lógica de «Rainbow Six» y «Rogue Spear», la cantidad de mejoras implementadas resultan absolutamente sorprendentes a primera vista.

Para quienes no hayan tenido la suerte de conocer anteriores entregas de la saga «Tom Clancy», diremos que «Ghost Recon» es un arcade táctico en primera persona basado en el manejo, dirección y gestión de escuadrones de comandos especiales, sólo que en esta ocasión dirigimos un grupo de las fuerzas especiales americanas llamado "Ghost", y no un operativo antiterrorista. El argumento del juego sitúa la acción en el año 2008, frente a un hipotético conflicto internacional provocado por un levantamiento comunista en Rusia y Georgia, o lo que es lo mismo.

APRENDER DE LOS ERRORES

Uno de los aspectos en los que el equipo de Red Storm parece haber puesto mayor empeño es en mejorar la gestión de órdenes. En anteriores entregas, planificar las operaciones a priori forzaba a realizar un juego cerrado que pocas veces se llevaba a cabo en la práctica. Ahora, con «Ghost Recon», el estilo de órdenes se ha redefinido de tal forma que, aunque el informe de misión preliminar proporcione las pautas a seguir para obtener el éxito, es el comandante de cada escuadrón quién decide "al vuelo" los destinos inmediatos de sus hombres. Gracias a este nuevo sistema, es posible generar instrucciones en tiempo real que ayudan a contrarrestar ataques imprevistos, asegurar posiciones o incluso realizar heroicidades atípicas. Indiscutiblemente el juego abre así sus puertas a una inmensa comunidad de jugadores que esperaban ansiosos un control efectivo de todos y cada uno de los parámetros de las misiones, zanjando definitivamente las críticas que acompañaban a los hermanos mayores de este título.



Aunque no veamos ningún enemigo al frente, es importante no distraernos admirando el paisaje.



No sólo nos moveremos por terrenos escabrosos, de vez en cuando visitaremos alguna ciudad.

> Pese a las grandes virtudes y novedades del programa, no ofrece opciones como el pilotaje de vehículos o interacción con el entorno

Otro de los añadidos que atienden una petición popular (C.C.C. o "Comunidad de Comandantes Cabreados") es sin duda la opción de guardar la partida en el transcurso de una misión.

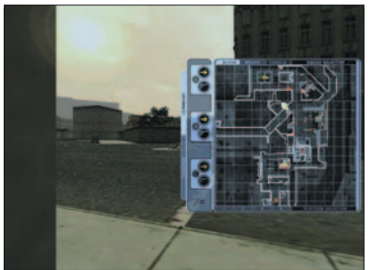
DÍA D MENOS UNO

Antes de ensuciarnos el traje en el terreno de combate se nos muestra la consola de "briefing" o informe previo, en el que una voz en off describe los parámetros básicos de actuación, situándonos en el conflicto a nivel local (con



La rapidez y contundencia con la que pueden caer nuestros compañeros muestra la crueldad la guerra.





Gracias al mini mapa de control de comandos podemos movernos con ventaja.



Los trajes de camuflaje muestran un nivel de detalle fuera de lo común, y algunos lugares nos servirán para confundirnos totalmente con el terreno. Algo escalofriante si eres un soldado y te ha tocado hacer guardia.

Algunas de las misiones son tan difíciles, que tendremos que repetirlas una y otra vez hasta superarlas



La fidelidad de reproducción de los tanques y el ruido que producen helará la sangre a más de uno.

mapa incluido). Tras dicho informe previo accederemos a la pantalla de selección de nuestro equipo operativo, en el que pulsando sobre cada una de las unidades disponibles podremos observar sus características, armamento, aptitudes bélicas e incluso aspecto. Aunque cada uno de ellos posee un rol definido (demoliciones, rifle, soporte o asalto) se nos ofrece la posibilidad de alterar la configuración de arma secundaria, sustituyéndola por uno de los artilugios para los que el soldado en cuestión haya recibido el entrenamiento adecuado (granadas, prismáticos, antitanques, minas). Desde este mismo apartado podemos intuir ya el elevado grado de realismo aplicado al juego, puesto que somos nosotros quienes decidimos (en función de nuestra intuición y experiencia) la ordenación de los pelotones, con un máximo de seis efectivos, distribuidos en grupos de uno, dos o tres equipos de tres miembros cada uno (alpha, bravo y charlie). De la correcta selección y agrupación de estos dependerá el éxito de nuestra misión y la dificultad para llevarla a buen término.

Al ir avanzando en el modo de campaña, nuestros hombres ganarán puntos de experiencia que podrán aplicarse para reforzar o igualar sus cualidades específicas (puntería, camuflaje, resistencia y liderazgo). Con la adición de esta fórmula, el juego nos "obliga" a cuidar y mantener vivos en la medida de lo posible a todos y cada uno de los integrantes del barracón de "Ghosts", de forma que vayan mejorando misión tras misión y puedan enfrentarse a retos cada vez más complejos, o dicho de otra forma; se nos da a entender desde el principio que no conducimos "ganado" al matadero, sino unidades de elite valiosas e individuales. Sea como sea, resultará inevitable que en la primera misión, pese a su escasa dificultad, nuestros hombres caigan uno tras otro como moscas. La idea que se nos transmite es clara; una misión finalizada con un 83 por ciento de bajas (un solo hombre vivo, para entendernos mejor) no representa un verdadero éxito aunque hayamos cumplido nuestro objetivo y podamos acceder al siguiente nivel.

Adicionalmente, dispondremos de una pestaña alternativa con unidades de infantería especializadas que irán ampliándose conforme avancemos en el juego. Dichas unidades disponen de habilidades ya desarrolladas, y en ocasiones portan armas alternativas, por lo que podrán resultar elementos clave en la conclusión de objetivos difíciles. Además, los rasgos físicos de cada soldado han sido representados con gran detalle, de manera que podamos identificarlos fácilmente durante el combate y acabemos familiarizándonos con ellos (de hecho hasta se les acaba tomando cariño). Ni qué decir tiene que en un juego de estas características la muerte de uno de nuestros miembros implicará su pérdida irremediable y por consiguiente desaparecerá del elenco de comandos disponibles en próximas misiones.

Quizás alguien echará en falta la selección de armas diferentes o equipamiento alternativo al ofrecido, pero bien pensado resulta razonable que el armamento disponible atienda a funcionalidad y no a espectacularidad (lo que no implica que no sea impresionante). Un rifle de asalto con módulo lanzagranadas pesa demasiado como para permitir la carga de elementos adicionales, así que el sistema nos fuerza a tomar decisiones de descarte; en lugar de portar el lanzagranadas acoplable podremos optar por llevar cargadores adicionales, granadas u otros complementos (pero nunca todos ellos simultáneamente). La efectividad de un comando de elite se basa en su entrenamiento específico para el uso de una o dos armas de funcionalidad reducida, no más. Por ese mismo motivo, tampoco es posible alterar los elementos de vestimenta y protección; sencillamente los que hay ya son los adecuados.

REALISMO ELEVADO AL CUBO

Os aseguramos que tras el primer contacto con el juego se tiene la absoluta certeza de que «Ghost Recon» es puro realismo aplicado a la física de movimientos, disparos y armas. Los combates se desarrollan con una dureza que ni siquiera las imágenes de los noticiarios pueden mostrar. Un paso en falso y daremos con nuestro cuerpo inerte sobre el suelo de forma inesperada. El enemigo controlado se sabe tan mortal como nosotros, y no dudará en disparar primero o lanzar una granada que puede acabar con todo nuestro pelotón de golpe y porrazo. Una bala mata casi siempre, y en ocasiones, si tan solo ha alcanzado una extremidad, hiere. Las unidades, a no ser que se les ordene correr a marchas forzadas, caminan pausada y sigilosamente, en parte debido al peso de las ►

Realismo gráfico y sonoro



«Ghost Recon» no utiliza el motor de «Quake 3»... Ni falta que le hace. Porque el realismo del entorno gráfico no se basa únicamente en la cantidad de polígonos generados por segundo o en complejas tecnologías de superficies curvas, sino más bien en una representación fotorrealista del campo de combate, que al fin y al cabo supone grandísimas superficies de terreno (kilómetros) plagadas de bosques, matorrales, montañas, cuevas, edificios en ruinas, y muchos elementos más.

Por eso mismo es necesario un equipo potente y una tarjeta gráfica de última generación para sacar partido de todo ello, ya que con algunas tarjetas de gama media (incluso de 64 Mb) será necesario reducir la calidad de las sombras proyectadas por los elementos móviles, mientras que en otras más antiguas será imprescindible desactivar numerosas mejoras de las texturas y situar la resolución de pantalla a un nivel moderado.

Por supuesto, un juego como este no sería lo mismo si la tecnología sonora empleada no ayudase al posicionamiento espacial inmediato de los disparos, gritos o pasos, así que cualquier usuario que posea una tarjeta de sonido con salida para altavoces traseros podrá disfrutar de unos magníficos efectos envolventes EAX, amén de la música orquestada al más puro estilo "Juego de Patriotas" que ameniza los menús del programa y que sirve, digamos, para ir entrando en calor, antes de meternos de lleno en el infierno de la guerra.





¡Socorro, estoy en la guerra!



Tras meternos en la piel de comandante de una escuadra de "ghosts", nuestra primera impresión ha sido (cuando menos) de asombro y desconcierto a la vez.
No estamos en un recinto cerrado, ni tenemos que dar una patada en la puerta trasera de un banco para eliminar terroristas... De hecho, ¡ni siquiera parece haber enemigos! Nos encontramos en el campo de batalla, con todo lo que eso implica: espacios completamente abiertos totalmente sujetos a las inclemencias del tiempo y a las abruptas condiciones del relieve. Tan sólo oímos el silbido del viento y el siseo de las ramas de los árboles. No sabemos muy bien qué es lo que debemos hacer ni cómo movernos todavía…
Definitivamente, las primeras partidas de «Ghost Recon» aseguran una incómoda sensación de asfixia psicológica ante una situación imprevisible.
¿Qué habrá detrás de esos matorrales? ¿Oyen los enemigos el crujido de las hojas secas cuando camino sobre ellas? ¿Qué harán mis compañeros de grupo ante un ataque? ¿Por qué mi punto de mira se abre cuando me muevo? Esas y muchas otras preguntas se irán desvelando a su debido tiempo, en tanto en cuanto nos enfrentamos a ellas sin conocer la respuesta o completemos adecuadamente las fases de entrenamiento, algo del todo recomendable en este juego, como probablemente habréis adivinado ya y que sin duda nos salvará el pellejo en más de una ocasión. Y si no, podéis comprobarlo vosotros mismos...







Las zonas pantanosas nos impiden distinguir al enemigo, pero también nos permiten ocultarnos.

El argumento es la excusa perfecta para recrear localizaciones exteriores de gran extensión





¿Quién ha dicho que no hay mujeres comando? Ahí podéis ver a nuestra compañera Susan Grey.



El rifle de francotirador nos permite disparar a más de seiscientos metros a los guardias enemigos.



La generosa representación del follaje sirve para agazaparnos tras arbustos y hojas.

armas y del equipamiento, en parte por precaución ante un entorno evidentemente hostil. Cada soldado puede adoptar tres posturas diferentes en el terreno (de pie, en cuclillas o tumbado). Así, los efectivos que no controlemos directamente como comandante escogen automáticamente su postura en función del entorno, siempre y cuando no reciban una orden contraria. Sí solicitamos al pelotón "charlie" correr hacia una cabaña en la que hay un francotirador apostillado, se detendrán en cuanto detecten actividad hostil hacia ellos y se agazaparán o buscarán un escudo natural cercano, a no ser que les ordenemos avanzar a cualquier coste (lo que implicaría bajas garantizadas). Por su parte, el grupo que dirijamos nosotros seguirá todos los movimientos que hagamos y emulará nuestra actuación entendiéndola como adecuada en todo momento. Son las llamadas "reglas de compromiso" militares.

DIRIGIENDO A TUS SOLDADOS

Dicho esto, os estaréis preguntando cómo narices se asignan las órdenes a grupos y qué decisiones podemos tomar. Muy sencillo; podemos adoptar el control de cualquiera de las unidades que haya sobre el terreno, "saltando" de una a otra cuantas veces consideremos necesario (a no ser que hayan causado baja) y las órdenes a los grupos restantes se efectuarán fácilmente mediante un pequeño mapa junto a la consola de comandos. Así, bastará con seleccionar un grupo y ordenarle un punto de destino en cualquier parte del terreno (accesible) para que parta inmediatamente en dicha dirección.

Por supuesto, el comportamiento de las armas es otro factor que se ha cuidado al cien por cien. Mientras nos movemos, el sistema de puntería considera que no podemos mantener un blanco fijo en condiciones, por lo que el diafragma de puntería se abre completamente. En cuanto nos detenemos y mantenemos la posición, el círculo se va cerrando lentamente hasta que convierte nuestro objetivo en un blanco casi seguro. Cada rifle tiene sus propios valores de precisión y puntería independientes: El rifle de francotirador tarda mucho en ajustar el blanco, pero nos asegura que podremos saltarle un ojo a un pájaro situado a más de setecientos metros de distancia. Por el contrario, un rifle de asalto tardará menos en apuntar pero nos obligará a realizar múltiples disparos. Para detectar la presencia enemiga podemos fiarnos de nuestra vista u oído, pero si delegamos siempre en nuestros sentidos podemos meternos en problemas. Por ello, se ha habilitado un pequeño radar de amenaza que parpadea en rojo señalando la dirección de peligro. A una distancia de cuarenta metros podemos estar seguros de que las balas silbarán a nuestro alrededor poco tiempo antes de alcanzarnos, por lo que un enfrentamiento directo sin ton ni son es impensable.



Si hay algo en «Ghost Recon» que pueda resultar poco innovador, desde luego no es el apartado de misiones de campaña. Con una historia de trasfondo bien argumentada, deberemos actuar como depredadores sigilosos contra el enemigo, en un carrusel de operaciones realmente apasionantes. De hecho «Ghost Recon» añade un nuevo concepto al género de acción táctica: las operaciones de comandos militares. Llegar, cumplir el objetivo sin consideraciones (matando) e irse rápidamente.

A lo largo de todas las misiones visitaremos ciudades, embalses, ríos, edificios, puentes y un sinfín de localizaciones escogidas para la resolución de un conflicto de relevancia estratégica. ¡Incluso nos encontraremos con cascos azules de la OTAN! En todas estas localizaciones los cambios climáticos juegan un papel esencial. Así, algunas misiones se desarrollan al amparo de noches oscuras sin luna para movernos con la ayuda de la visión nocturna, mientras que en otras la luz cegadora de un sol de justicia nos pondrá en evidencia ante el enemigo incluso con grandes distancias de por medio.

ALGO MALO TENÍA QUE TENER

Pese a sus grandes virtudes y novedades, no todo podía estar al más alto nivel en «Ghost Recon». Dada la complejidad de la inteligencia artificial que ostentan las unidades controladas por la CPU, y sobre todo debido a la física



Nuestro equipo realizará algunas misiones de "limpieza" (valga el eufemismo) tan complicadas, que resultará necesario el apoyo de carros de combate, como el de la imagen.



Nuestros comandos nos ofrecerán información, usando una jerga militar muy cinematográfica.





El menú del juego cambia cada vez que iniciamos el programa. Así es imposible aburrirse.

En «Ghost Recon» el realismo se aprecia, entre otras cosas, en la extraordinaria física de movimientos, disparos y armas



En el menú de configuración podemos decidir todos los parámetros de preparación antes del combate.

de alto nivel implementada en la representación de armas, tanques (objetos móviles) y escenarios, los chicos de Red Storm se han tenido que dejar en el camino opciones como el pilotaje de vehículos o la interacción con el entorno. Esto no resulta una característica del todo negativa, ya que el hecho de que los objetos fijos formen parte indivisible e indestructible del escenario representa una distracción menos en cuanto al cumplimiento de los objetivos, y por lo tanto, un elemento adicional a descartar en nuestra estrategia.

Aún así, es posible manejar ametralladoras fijas con balas trazadoras, que servirán para "limpiar" una zona infestada de soldados rebeldes. Por otro lado, los misiles antitanque muestran una contundencia escalofriante. Nada de explosiones exageradas o fuegos de artificio. Tras disparar el cohete escucharemos un sonido opaco, resultado de la explosión contra el vehículo de asalto enemigo, acompañado de fuego y gritos.



Los soldados caen de manera contundente al ser alcanzados por una bala en la cabeza, y sangran abundantemente sobre el suelo, pero os aseguramos que no veréis piernas saltar por los aires ni vísceras desparramadas por el terreno. Todo esto puede resultar aterrador y realista, pero en ningún caso gratuito. En el apartado de los "contras" podemos añadir también cierta complejidad en el uso del teclado para realizar acciones determinadas, pero esto es algo que no representará ningún problema para quienes estén acostumbrados a manejar un ratón de cinco botones y la mitad del teclado en juegos del estilo «Counter-Strike», máxime si tenemos en cuenta que el juego permite redefinir y reasignar todas y cada una de las acciones.

MULTIJUGADOR

Por supuesto «Ghost Recon» ha sido diseñado para trasladar su realismo bélico a enfrentamientos directos entre humanos, ya sea en partidas de red local o a través de Internet con un máximo de 36 jugadores (impresionante), lo que otorga una nueva dimensión de dificultad al componente táctico y añade ese toque de adrenalina que puede faltarle a la versión de juego individual. Entre los modos disponibles podremos encontrar el de "Last Man Standing", que podríamos traducir por "sólo puede quedar uno" (lo que ya de por sí es bastante explicativo), un "todos contra todos" llamado "Sharpshooter" (tirador preciso), un "controlar o dominar el terreno" llamado "Hamburger Hill" y un modo exclusivo por equipos llamado "Search-and-rescue" en el que deben rescatarse tres rehenes y llevarlos de vuelta a la base sanos y salvos.

Todo esto con la posibilidad añadida de jugar partidas de campaña cooperativas con jugadores de todo el mundo.

Como veis, la diversión queda confirmada y el juego se asegura un periodo de vida muy, pero que muy largo.

IMPRESIÓN DEFINITIVA

Resulta evidente que nuestra valoración de «Ghost Recon» a través de horas y horas de juego no sólo es positiva, sino que nos mantendrá pegados a la pantalla mucho después de la publicación de estas líneas (pese al trabajo). Y eso es algo que no consiguen muchos juegos de los que llegan a la redacción.

«Ghost Recon» queda pues como un título de características propias, mejoradas a través de la experiencia de una compañía estandarte en este subgénero, que añade una serie de elementos novedosos dispuestos a llamar la atención de todo aquél que por una razón u otra siga rechazando una inmersión libre de prejuicios en juegos tan apasionantes como este. Si bien es cierto que hay que estar muy despierto para apreciar todas las virtudes de este juego, una cosa es segura: «Ghost Recon» ha llegado para quedarse, y dadas sus características multijugador puede que no tarde en convertirse en otro de los "patriarcas" del mundillo. Si a todo lo dicho hasta ahora le añadimos el soporte para modificaciones (mods) y la posibilidad de integrar nuevos niveles, nos da la impresión de que tenemos «Ghost Recon» para rato. Amén.

J.M.

Sin perder detalle





En «Ghost Recon» podemos llegar a manejar hasta seis comandos diferentes, cada uno con su armamento correspondiente. Por ello, para repartir las tareas entre cada grupo sin que acabemos pensando que estamos ante un juego de estrategia "por turnos", se ha introducido un sencillo e intuitivo sistema de puntos de llegada que simplifica enormemente la tarea.

De esta forma, aunque cada grupo actúe de manera independiente y esté en zonas alejadas de nuestra posición, podemos coordinar las acciones de los comandos a nuestro cargo sin perder de vista su situación y objetivos en tiempo real.

Red Storm Entertainment parece haber dedicado gran parte de sus esfuerzos a tomar lo mejor de la estrategia en tiempo real, convirtiendo la asignación de objetivos a nuestros comandos en algo tan sencillo e intuitivo como pinchar con el ratón en una parte del mapa.

Y es que «Ghost Recon» ha sido pensado para hacernos pasar un buen rato, no para torturarnos con complejos análisis cartográfico sólo aptos para profesionales de las operaciones especiales. Otro pequeño detalle que engrandece al juego.





- Compañía: **WESTWOOD / E.A.**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**



"Yuri es el amo", repiten obsesivamente los ciudadanos norteamericanos sometidos al control mental. Y hay que admitir que tienen razón, porque una vez se empieza a jugar a «Yuri's Revenge», ya no se puede parar

CPU: Pentium II 266 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 350 MB del juego original + 350 MB de la expansión • **Tarjeta 3D:** No (SVGA 2 MB) • **Multijugador:** Sí (IPX, TCP/IP, 128 MB RAM, Pentium 450 MHz)

TECNOLOGÍA:	70
ADICCIÓN:	90

Las voces de las secuencias de vídeo están en inglés sin subtítulos, algo impropio de un producto tan caro como éste. Las nuevas unidades han alterado –para bien– el campo de batalla, dejándolo irreconocible. Los largos tiempos de carga, en especial el bug referente a múltiples lectores de CD, son el principal punto negro.

puntuación total **85**



C&C: Red Alert 2. Yuri´s Revenge

Una expansión imprescindible



Boris es muy eficaz al jugar contra el ordenador, ya que la IA no ve venir sus ataques aéreos.



Una importante mejora para los soviéticos es la planta industrial, que abarata el coste de los tanques.

Al final de «Red Alert 2» no quedó nada claro lo que pasó con Yuri. ¿Fue capturado? ¿Consiguió escapar? Con «Yuri's Revenge» se despeja la duda: no sólo escapó, sino que ha creado su propio ejército de soldados psíquicos, mutantes y máquinas de guerra. Su propósito no es otro que el de conquistar el mundo. Nada demasiado original.

Independientemente de los sentimientos que despierte «Red Alert 2» en cada jugador concreto (como todos los títulos de renombre, tiene sus partidarios y sus detractores), a la hora de evaluar «Yuri's Revenge» hay que atender a lo que aporta al juego original. Básicamente añade dos campañas, cada una con 7 misiones y sus respectivas secuencias de vídeo con actores reales, así como dieciséis unidades nuevas. Teniendo en cuenta que «Brood Wars» es una de las más celebradas ampliaciones del género de la estrategia en tiempo real (aportaba tres campañas y seis unidades), no cabe duda de que «Yuri's Revenge» es, al menos si se atiende únicamente a los datos numéricos, un estupendo disco de expansión.



Otras novedades menos evidentes se refieren a pequeños ajustes en el equilibrio de juego y en el funcionamiento de ciertas unidades y estructuras. Por ejemplo, Tanya ha pasado a convertirse en una unidad única, los soviéticos disponen de una nueva función (el "avión espía") para despejar parcialmente el manto negro del mapa y se añade un arma defensiva especial, el "campo de fuerza", para proteger a las estructuras clave. Recapitulando, entre unas cosas y otras, las partidas de «Red Alert 2» y de «Yuri's Revenge» acaban pareciéndose tanto como un huevo a una castaña.

Estéticamente no se puede hablar de innovaciones. Los gráficos tienen el mismo estilo de siempre, ódialos o ámalos. En cambio, en el apartado de sonido hay algunas sorpresas, y no sólo por las nuevas melodías: ahora todas las unidades tienen sus propias voces identificativas, y son bien variadas. Siguen en inglés, claro, pero los que entiendan ese idioma se partirán de risa con los comentarios de algunas unidades. En «Red Alert 2» muchas unidades compartían las mismas voces, y aunque parece un detalle pequeño, esta renovada variedad sonora enriquece la experiencia de juego y acentúa la faceta humorística que caracteriza a la serie.

Dado que la facción de Yuri no tiene campaña propia (uno de los fallos de esta ampliación), los que de verdad van a disfrutar con «Yuri's Revenge» son los aficionados a buscar contrincantes en Westwood Online. El número máximo de jugadores humanos se ha elevado de cuatro a seis y se han añadido nuevos mapas oficiales.

Lo más criticable de «Yuri's Revenge» es que los tiempos de carga son más largos que los de «Red Alert 2». De hecho, hay un raro bug por el cual los jugadores que tengan dos lectores de CDs sufren tiempos de carga muy largos (se soluciona metiendo un CD en el segundo lector, pero no deja de ser una chapuza). Con todo, «Yuri's Revenge» es una ampliación imprescindible para los fans de «Red Alert 2».

G.P.H.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Punto de Mira

- Compañía: **WARTHOG / ACTUALIZE**
- Disponible : **PC, PS2**
- V. Comentada: **PC**
- Género: **VELOCIDAD / SIMULADOR**



Acción, velocidad y riesgo se citan en «Rally Championship Xtreme», la secuela del que probablemente ha sido, durante muchos tiempo, el mejor juego de rallies para PC. Una lista muy larga de coches, modos de juego, circuitos... y todo con un realismo sin precedentes y una sencillez de manejo ejemplar.



CPU: Pentium 450 MHz • **RAM:** 74 MB • **HD:** 650 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (16 MB DirectX) • **Multijugador:** Sí (TCP/IP, LAN)

TECNOLOGÍA:	**90**
ADICCIÓN:	**85**

Aunque peores que los de su predecesor, los gráficos son toda una delicia para la vista. La dificultad es elevadísima y exige al jugador muchas horas de práctica y dedicación. El modelo de conducción es de los mejores que vamos a encontrar en la actualidad y de los más realistas.

puntuación total **85**



Rally Championship Xtreme

Un fuera de serie

A pesar de que el género de los simuladores de conducción está cada vez más saturado, agrada encontrarse con juegos del calibre de este «Rally Championship Xtreme», uno de esos programas que te atrapan irremediablemente desde la primera vez que los pruebas y que, a pesar de su escasa originalidad, hacen grande un subgénero como el que ahora nos ocupa. Pocos defectos y muchas virtudes es lo que encontramos en esta nueva incursión de Actualize en el mundo de la simulación, un título sobresaliente que quiere convertirse en el mejor juego de rally diseñado para ordenadores compatibles.

«Rally Championship Xtreme» es la continuación de «Rally Championship», un programa publicado a principios de 2000 y diseñado por Magnetic Fields y Actualize. Aquel programa se convirtió rápidamente en el mejor simulador de rallies nunca visto, merced a su fastuoso aspecto visual, a la elevada jugabilidad que ofrecía y, especialmente, al realismo con que representaba la conducción en este tipo de pruebas. Casi dos años más tarde aparece esta secuela diseñada por Warthog que, sin aportar nada nuevo, aprovecha los avances en la tecnología para potenciar las cualidades de su predecesor.

«Rally Championship Xtreme» ofrece opciones para todos los gustos. El menú principal nos permite acceder a cinco modos de juego distintos: campeonato, partida rápida, arcade, desafío y multijugador. El modo campeonato es el más extenso y permite participar a un máximo de cuatro jugadores en turnos alternos. La partida rápida nos permite disputar un determinado rally o una etapa del mismo. El modo desafío nos brinda la posibilidad de correr para ganar dinero con el que comprar nuevos coches. El modo arcade, en cambio, establece una serie de puntos de control a lo largo del recorrido que hay que superar dentro de un ajustado límite de tiempo. Por último, la modalidad multijugador nos permitirá enfrentarnos con nuestros amigos en el trazado que elijamos, con el coche que deseemos (siempre y cuando lo hayamos conseguido previamente en el modo desafío) y con el límite de tiempo que estipulemos. Existen dos formas de conexión, bien a través de red



En el modo Arcade tendremos que luchar contra el tiempo, recogiendo estos iconos para ampliarlo.



La carrocería se irá ensuciando durante la carrera, como se aprecia en esta instantánea.

> La dificultad del juego es tan endiablada que resulta complicadísimo finalizar una etapa sin tener algún aparatoso accidente



Los reflejos en la carrocería de los coches son muy espectaculares y vistosos.



Todos los objetos que aparecen en el recorrido han sido modelados en 3D, incluido el público asistente.



De todos los efectos especiales del juego, destaca por su calidad la nitidez de las gotas de lluvia.

No llega a superar a su predecesor, pero es un muy digno sucesor de «Rally Championship»



Los interiores también se han cuidado mucho y son réplicas de los de los distintos modelos reales.


Algunas perspectivas de cámara se han eliminado en la versión final del juego.



Es imprescindible atravesar todos los checkpoints para culminar con éxito la carrera.

local, bien a través de Internet, instalando la utilidad GameSpy Arcade, que viene incluida dentro del CD de juego.

ELEVADA DIFICULTAD

Encontraremos en «Rally Championship Xtreme» seis trazados distintos (Escocia, Manx, Gales, EEUU, Kenia y el Ártico), compuestos cada uno de ellos por cuatro etapas diferentes. Aunque a priori puedan parecernos pocos niveles, en cuanto jugamos dos partidas nos percatamos de lo complicado que va a resultar llegar a conocerlos todos. La dificultad del juego es tan endiablada que resulta complicadísimo, no ya acabar una etapa entre los tres primeros, sino finalizarla sin tener algún aparatoso accidente. El programa incorpora un sistema de daños muy realista y en tiempo real, por lo que tendremos que ser cuidadosos para evitar colisiones que destrocen nuestro coche y nos impidan terminar la carrera. En pocos simuladores de conducción han resultado tan imprescindibles las indicaciones del copiloto que, en perfecto castellano, nos avisará de los peligros escondidos detrás de cada curva. Sin embargo, memorizar el trazado de cada circuito será la mejor fórmula para acceder al podio en alguna etapa, algo muy complicado, dicho sea de paso. Un juego de conducción que se precie debe incluir suficientes vehículos como para satisfacer al usuario más exigente. «Rally Championship Xtreme» no iba a ser una excepción y oferta un extenso abanico de sugerentes coches. Hay cinco categorías según la potencia de los motores: Standard (Citröen Saxo, Skoda Felicia, Ford Puma), 1600 Modificado (Honda Civic, Nissan Micra, Peugeot 106 y Proton Compact), 2000 Modificado (Ford Escort Maxi, Hyundai Coupé, Renault Megane, Seat Ibiza, Vauxhall Astra y WW Golf), Campeonato del Mundo (Ford Focus, Lancer Evo V y VI, Peugeot 206, Impreza 2000, Seat Cordoba, Skoda Octavia, Subaru Impreza y Hyundai Accent) y Clásicos (Audi Quattro, Mini Cooper y Lancia Stratos). Aunque el control de todos ellos se realiza con cinco teclas (freno, acelerador, freno de mano, izquierda y derecha), cada coche responde de manera distinta a nuestras maniobras, por lo que resultará una gozada aprender las peculiaridades de todos ellos. El juego consigue hacernos creer que estamos compitiendo en un rally de verdad, gracias a un modelo de conducción extraordinariamente realista.



EXCELENTE FACTURA

Si «Rally Championship» ya destacó en su momento por la estupenda calidad de sus gráficos, «Rally Championship Xtreme» no le anda a la zaga. De hecho, éste es uno de los juegos de conducción de automóviles con mayor calidad gráfica de cuantos hemos podido ver en los últimos tiempos. Los escenarios son coloristas y espectaculares, algunos de una belleza inconmesurable. Nunca encontraremos dos escenarios de idéntica apariencia ni con un trazado similar, ya que la mayoría de etapas transcurren por superficies heterogéneas –nieve, arena, gravilla o asfalto– y la conducción sobre cada una de ellas es totalmente distinta. Todos los elementos que aparecen en el escenario han sido modelados en 3D (incluso los espectadores que nos increpan), lo que multiplica la sensación de inmersión en la carrera. Los reflejos sobre la carrocería de los coches son impresionantes, así como las manchas de barro que salpican nuestro bólido durante la carrera. Los efectos atmosféricos implementados ha sido cuidados con mimo. Como era de esperar, el sonido también está a la altura de las circunstancias.

¿EL MEJOR JUEGO DE COCHES?

«Rally Championship Xtreme» es uno de los mejores simuladores de conducción –si no el mejor– de cuantos han aparecido durante el presente año. Algunos defectos hemos encontrado, pero sus virtudes son muy superiores y lo definen como uno de esos grandes títulos, que colmará ampliamente las necesidades de todos los aficionados al género. No llega a superar a su predecesor, pero es un digno sucesor.

I.C.C.

El maestro: Rally Championship





«Rally Championship Xtreme» es la secuela actualizada de un programa ya mítico, que sentó las bases para el futuro desarrollo de este subgénero de la simulación. En el número 60 de nuestra revista (enero de 2000), analizábamos en profundidad «Rally Championship» y descubríamos los ingredientes de tan explosiva receta. Nunca antes habíamos encontrado en un juego de coches unos gráficos tan realistas, depurados, coloristas, atractivos y bien realizados como los que ofrecía «Rally Championship» (tampoco antes fue necesario un ordenador tan potente para hacer funcionar un juego de carreras). La sensación de velocidad era trepidante y el sonido 3D envolvente reforzaba la inmersión del usuario en el juego. Sin embargo, la mayor cualidad que atesoraba «Rally Championship» era un modelo de conducción extraordinariamente realista y fidedigno, que hacía sentir al jugador en sus carnes todo el vértigo y la peligrosidad de este tipo de competiciones. Aquel juego marcó un estándar que nadie ha sido capaz de superar aún, ni siquiera este sucesor aventajado que es «Rally Championship Xtreme».





Punto de Mira

- Compañía: **FIREFLY / TAKE 2 INTERACTIVE**
- Disponible : **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**



A pesar de que este juego no se pueda calificar como original, «Stronghold» hace un uso muy inteligente de diferentes aspectos de la estrategia para conseguir una mezcla muy jugable. Si alguna vez te has preguntado cómo sería gobernar un castillo no tendrás una oportunidad mejor que está.



CPU: Pentium 300 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 750 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (4 MB, Compatible DirectX 7) • **Multijugador:** Sí (Red local, internet, módem, cable serie)

TECNOLOGÍA:	**75**
ADICCIÓN:	**85**

La combinación de elementos de diferentes géneros resulta en un juego muy rico y que ofrece enormes posibilidades. El sistema de control de unidades es defectuoso y eso hace que el apartado de estrategia se resienta. Muy pocos juegos de estrategia, por no decir ninguno, han conseguido reproducir tan fielmente el proceso de asedio y conquista de una fortaleza medieval.

puntuación total **80**

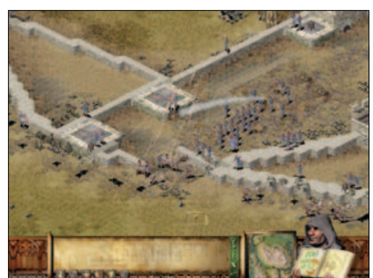




Algunos escenarios presentan una ausencia total de terrenos libres de obstaculos para edificar.

Stronghold

Sólido como un castillo



La inteligencia artificial de los enemigos, sin ser excepcional, les permite realizar un papel digno.



Todo el juego ha sido traducido a nuestro idioma, desde los textos hasta los diálogos de introducción.

«Stronghold» es un juego de estrategia y gestión ambientado en la época medieval que gira, básicamente, alrededor de la construcción, defensa y/o conquista de castillos. No se puede decir que se trate de un título especialmente original, ya que su sistema de juego se inspira de forma más que evidente en los clásicos de la estrategia en tiempo real así como en fuentes tan populares como las series «The Settlers», «Caesar» y, especialmente, la añeja serie «Castles». Sin embargo, esta combinación de elementos de gestión, construcción y estrategia se ha realizado con gran precisión y el resultado obtenido ha sido un juego muy rico, lleno de posibilidades.

TRES JUEGOS EN UNO

Por lo que se refiere a la gestión y administración, el programa utiliza un sistema que combina recursos primarios, como carne, trigo, madera o piedra, con otros secundarios, como cerveza, harina o pan. Este sistema es bastante similar al de la popular serie «The Settlers», en el sentido de que nosotros no controlamos directamente a los trabajadores sino que únicamente hemos de colocar el tipo de edificio correspondiente cerca del recurso en cuestión y nuestros súbditos se dirigirán a él y se pondrán a trabajar de manera automática. Eso sí, para garantizar un flujo constante de nueva mano de obra hasta nuestras tierras debemos asegurarnos que nuestro índice de popularidad sea siempre positivo, a través de un equilibrio de factores. Desgraciadamente, este equilibrio no es demasiado difícil de alcanzar, especialmente si nos estamos dedicando únicamente al aspecto estratégico/económico del juego y no hemos de preocuparnos por que nos invadan los ejércitos enemigos. Como consecuencia, si bien nos encontramos ante un sistema de gestión extremadamente detallado para un juego de estrategia en tiempo real, si entendemos este apartado como un juego de gestión en sí mismo el resultado se queda algo corto.

El atractivo de «Stronghold» reside en la mezcla de elementos procedentes de diferentes subgéneros

Los elementos de construcción, por su parte, nos permiten diseñar y construir un castillo empleando los recursos que van recogiendo nuestros trabajadores. El juego nos ofrece un completo catálogo de elementos, tanto en piedra como en madera, con los que construir nuestra fortaleza, desde abundantes tipos de torres, hasta diferentes tipos de puertas y puentes levadizos. Además, tenemos libertad prácticamente total para colocar los elementos básicos, como los muros y las escaleras, de manera que los únicos límites a la hora de crear un castillo son los recursos y el espacio disponibles y nuestra imaginación. Hay que destacar que el diseño de nuestro castillo está plenamente integrado dentro de la jugabilidad del título y que su importancia va mucho más allá del aspecto meramente estético, ya que la forma y el tamaño con los que lo construyamos serán fundamentales a la hora



A la hora de construir un castillo o una fortaleza hay que tener en cuenta el relieve del terreno.



Muchas veces resulta mucho más sencillo construir ocultando el resto de muros para ver bien.

El número de mapas y modos de juego garantizan una inversión duradera



A diferencia de los trabajadores, a los soldados sí que podremos controlarlos directamente.



Al comienzo de la campaña sólo dispondremos de madera para construir nuestras fortificaciones.



Las opciones defensivas son muchas y, lo que es más importante, muy realistas.

de defenderlo de la conquista enemiga. El elemento estratégico es introducido en el juego por las unidades militares, que nos permiten combatir en tiempo real contra los ejércitos enemigos por la defensa de nuestro castillo o en el asedio del suyo.

Uno de los aspectos más interesantes de «Stronghold» es precisamente el realismo y el detalle con el que recrea los complejos procedimientos de conquista y defensa de un castillo, incluyendo armas de asedio, túneles, trampas o calderos de aceite hirviendo, entre otros, pudiendo llegar a controlar incluso cerca de 300 unidades de manera simultánea. Desgraciadamente aunque el sistema hace uso de una inteligencia artificial bastante eficiente que le permite manejar verdaderas hordas de unidades sin caer en errores demasiados graves, esta complejidad hace que el juego resulte por momentos algo confuso para el jugador humano, especialmente cuando la acción se dispara y la pantalla se llena de soldados, tanto aliados como enemigos. En este sentido resultan especialmente dolorosas las abundantes deficiencias en el sistema de control del juego que si bien resulta excelente para todo lo relacionado con la construcción y la azgestión, para la estrategia se demuestra bastante ineficaces.

Así, por ejemplo, no es posible modificar la formación de nuestros hombres, modificar la velocidad del juego ni dar órdenes mientras está en pausa. No son fallos graves dentro, pero devalúan el juego.

Si la abundancia de opciones de «Stronghold» es uno de sus mayores atractivos, la posibilidad de experimentar estas opciones por separado es sin duda otro igualmente importante. Así, además del modo de juego más general que combina todos los aspectos, y en el que podemos participar en una campaña con más de 21 capítulos así como en abundantes mapas individuales, «Stronghold» también cuenta con modos parciales en los que podemos dedicarnos únicamente a la gestión económica de un mapa, a la construcción libre de castillos o únicamente al combate, ya sea defendiendo o atacando una fortaleza. Por supuesto el modo más atractivo es, sin duda, el general, pero los otros añaden una gran variedad y permiten a cada jugador centrarse en su aspecto preferido.

MUY COMPLETO

Por si fueran pocas posibilidades, el título incluye también un completo modo multijugador que nos permite entablar partidas a través de Internet, red local, módem o conexión serie con un total de hasta ocho jugadores. Por último también se incluye un versátil editor con el que es posible crear mapas para todos los modos de juego disponibles. Por lo que respecta al apartado técnico «Stronghold» utiliza un motor gráfico 2D con perspectiva isométrica que, aunque es cierto que no va a ganar ningún concurso de tecnología punta, resulta bastante atractivo visualmente. Además aunque en un principio los altos muros de los castillos podrían impedir la correcta visualización de todo el escenario, el juego incluye varios sistemas que solucionan este problema, incluyendo la posibilidad de girar la cámara a intervalos de 90 grados, de reducir notablemente la altura de los muros con sólo pulsar la barra espaciadora o incluso de representar todas las elevaciones.



Dentro de este apartado hay que destacar también las abundantes secuencias de vídeo del programa, tanto en su introducción como a lo largo de la campaña, que además de poseer una gran calidad no están exentas de un irónico sentido del humor, algo que es mucho más fácil de apreciar gracias a la estupenda localización a nuestro idioma que se ha hecho de todo el juego.

Evaluándolo en conjunto probablemente el mayor problema que aqueja a «Stronghold» sea, además de su precario sistema de control de las unidades militares, su elevadísima complejidad, fruto del gran número de elementos combinados y de la dificultad inherente a atacar una posición fortificada. Aunque, precisamente, en esa complejidad reside su mayor atractivo, así que aquellos que no teman enfrentarse a un reto y se sientan interesados en el mundo de los castillos encontrarán en «Stronghold» una experiencia más que satisfactoria.

J.P.V.

Potente sencillez



Si hubiera que enumerar las principales cualidades que debe reunir un editor de niveles perfecto, la lista estaría compuesta, sin duda, por una potencia suficiente como para crear los escenarios más complejos y al mismo tiempo una sencillez tal que cualquier usuario pueda crearlos. Pues bien, el editor de «Stronghold» reúne estos dos atributos y los combina en una herramienta realmente útil tanto para los aficionados más expertos como para el jugador ocasional que se acerca por vez primera a la estrategia.

Así, utilizando un sencillo interfaz de menús perfectamente ilustrado con todo tipo de dibujos podremos crear y modificar el terreno, añadir elementos naturales, introducir edificios, trabajadores y soldados o, por supuesto, diseñar castillos tan complejos como se nos antoje. Igualmente podremos modificar las condiciones de victoria, el punto de entrada de los enemigos o los textos de introducción de la misión, entre otros elementos.

Además, otro aspecto interesante es que con este editor podemos crear escenarios para cualquiera de los modos de juego, de forma que podemos igualmente diseñar un escenario repleto de recursos para el modo de construcción, que construir un castillo y llenarlo de soldados para el modo de combate, tanto si éste debe establecerse entre nosotros y el ordenador como si queremos enviárselo a nuestros amigos y desafiarlos a que intenten asaltar la fortaleza inexpugnable que hemos diseñado previamente en el editor.





Punto de Mira

- Compañía: **LUCASARTS**
- Disponible : **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**



Tras intentar, con moderado éxito, introducir el universo Star Wars en el género de la estrategia con «Force Commander», LucasArts apuesta ahora a caballo ganador licenciando el motor de uno de los grandes clásicos del género, «Age of Empires II». El resultado, si bien está a la altura de sus orígenes, se queda algo cojo por la evidente falta de interés que se aprecia en el escaso número de novedades en un sistema de juego que, a estas alturas, ya está más que probado. Los aficionados a "Star Wars" están de enhorabuena con este juego. El resto... bueno, digamos que ahora tiene donde elegir.

CPU: Pentium II 266 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 500 MB • **Tarjeta 3D:** SVGA (2 MB, compatible DirectX 8) • **Multijugador:** Sí (Internet, Red Local, módem, cable serie)

TECNOLOGÍA:	**75**
ADICCIÓN:	**80**

Se trata del mismo motor de «Age of Empires II», y en este apartado el nivel de calidad es elevado. Sin embargo, como juego de estrategia no aporta prácticamente nada sobre lo visto hasta ahora. La ambientación del universo Star Wars se ha realizado perfectamente, hasta alcanzar niveles de detalle muy elevados.

puntuación total **80**



Star Wars: Galactic Battlegrounds

¿Juego o expansión?

«Star Wars: Galactic Battlegrounds» es el esperadísimo juego de estrategia en tiempo real que utiliza el motor de «Age of Empires II» pero con la ambientación de la conocida saga de películas creadas por George Lucas. A pesar de que sus propios creadores ya habían anunciado, en una entrevista publicada en Micromanía, que no cabía esperar de él una revolución en el género, lo cierto es que tras jugarlo nos hemos incluso sorprendido de lo poco revolucionario que puede llegar a ser «Galactic Battlegrounds». Y es que las únicas diferencias introducidas con respecto a «Age of Empires II: The Conquerors» son de carácter estético, como nuevas razas o tipos de terreno, porque los cambios en el sistema de juego son mínimos. No quiere esto decir que el juego sea malo, antes al contrario, pero lo que no se puede negar es que su aportación al género es inexistente.

ESTRATEGIA FUTURISTA

Para aquellos que no sean demasiado expertos explicaremos que la estrategia en tiempo real es un género en el que nuestra misión es controlar un número más o menos elevado de unidades militares para dirigirlas contra las fuerzas e instalaciones del enemigo. Aunque en algunos juegos estas unidades se obtienen de modo automático, lo más habitual, tal y como sucede en el juego que nos ocupa, es que también tengamos que encargarnos de la recolección y gestión de recursos y materiales básicos para, con ellos, construir y mantener una base desde la que producir nuevas unidades y desarrollar mejoras técnicas que hagan más poderosas las ya existentes.

En «Galactic Battlegrounds» en concreto podremos elegir entre seis razas diferentes a la hora de jugar: el Imperio Galáctico, la Alianza Rebelde, los Wookiees, la Federación de Comercio, los Gungans y la realeza de Naboo. Para cada una de ellas se incluye una campaña que, como es habitual, desarrolla un complejo argumento a través de misiones sucesivas cada vez más y más complicadas. Además de estas campañas también tenemos la posibilidad de jugar partidas de tipo "escaramuza" totalmente personalizables, en las que es posible configurar desde el tamaño y el tipo del terreno hasta el número de enemigos implicados, pasando por la cantidad de recursos disponibles, el número máximo de unidades o, las condiciones de victoria, entre otras muchas opciones. También hay un modo multijugador en el que es posible competir en una partida como las del modo escaramuza contra hasta otros siete jugadores a través de Internet , de una red local, del módem o de un cable serie.

Por último, la inclusión de un completo editor nos permitirá crear desde cero nuestras propias partidas o incluso campañas con los mismo elementos que las incluidas con el juego. Cualquiera que jugase con «Age of Empires II»

Los nuevos elementos introducidos apenas modifican el clásico sistema de juego de «Age of Empires II»



La figura del monje se ha reconvertido hábilmente en el archiconocido caballero Jedi.



Todas las razas tienen su propia fortaleza, edificio que es similar al castillo de «Age of Empires II».


El árbol tecnológico del juego es similar al de «Age of Empires II», salvo por los nombres y dibujos.


Cada raza cuenta con modelos exclusivos para sus unidades, aunque sus características son comunes.


Las unidades voladoras han hecho necesarias las torretas antiaéreas, ¿recordáis «Starcraft»?

La variedad de unidades, edificios y, en líneas generales, parafernalia de "Star Wars" entusiasmará a los fans de Lucas


La unidad especial de los Gungan es este inmenso animal que carga con un generador de escudo.


Los muros, al igual que en «Age of Empires II», son un elemento fundamental en la defensa de las bases, pero la incorporación de unidades voladoras disminuye en gran parte su contundencia defensiva.

se habrá dado cuenta ya de que las opciones de juego disponibles en «Galactic Battlegrounds» son exactamente las mismas que las del título de Microsoft, pero es que las similitudes no acaban ahí. Absolutamente idénticos son también el sistema de juego, el de control, el interfaz y hasta los menús, ya que los únicos cambios introducidos en estos apartados han sido los de cambiar dibujos y colores. De entre las pocas diferencias que se aprecian, la más evidente es sin duda el nuevo repertorio de razas, ya que además cada una de ellas posee sus propios modelos para sus unidades y edificios (a diferencia de «Age of Empires II» donde una catapulta, por ejemplo, era igual para toda las civilizaciones); así, aunque en realidad el número total de civilizaciones se ha reducido, la variedad ha aumentado considerablemente. La diferencia, eso sí, es sólo estética, ya que a efectos prácticos, el caza ligero, por ejemplo, tiene exactamente las mismas características en todas las razas, independientemente de que se llame X-Wing o TIE-Fighter. A propósito de esto conviene remarcar que efectivamente existe un punto en el que el sistema de juego de ambos títulos se diferencia en parte, y es que, como era de esperar dado su carácter tecnológico avanzado, en «Galactic Battlegrounds» prácticamente todas las unidades tienen capacidad de disparar a distancia y, además, se han introducido tres tipos de naves voladoras, un caza aire-aire, un bombardero pesado y un transporte. Estas dos inclusiones le dan ciertamente un giro a la jugabilidad abriendo nuevas y evidentes posibilidades estratégicas, pero, al fin y al cabo, tampoco quiere decir que sea más original, sino simplemente que lo que no está tomado de «Age of Empires II» está sacado de «Starcraft». Probablemente el único elemento que resulte algo más novedoso, aunque tampoco es la primera vez que se plantea en un juego de estrategia en tiempo real, es la introducción de edificios generadores de escudos que protegen a un cierto número de edificios en su radio de acción y que, además, necesitan de generadores de potencia para funcionar.



PRÁCTICAMENTE IGUAL

Por lo que respecta al apartado tecnológico, LucasArts no se ha molestado en introducir ninguna modificación apreciable sobre el motor producido por Ensemble Studios. Como consecuencia «Galactic Battlegrounds» tiene exactamente la misma calidad gráfica, resoluciones, IA y opciones de configuración que el juego de Microsoft. Eso, que en sí mismo no resulta negativo puesto que estamos hablando de uno de los referentes clásicos en la estrategia moderna, sí es en cambio algo frustrante. No hubiera estado de más, se nos antoja, que los chicos de LucasArts hubieran introducido alguna mejora o ajuste en el motor de Ensemble, tal y como sí se ha hecho en numerosas ocasiones cuando, por poner sólo dos ejemplos, los motores de «Quake III» o el de «Unreal» han sido licenciados a terceras compañías. Hay que reseñar, eso sí, que el juego ha aparecido totalmente localizado a nuestro idioma, y que el doblaje de los abundantes diálogos que salpican todas las campañas ha sido realizado con gran corrección. Igualmente, los efectos sonoros son muy variados y de gran calidad y, en cuanto a la música, es tan buena y tan conocida como sólo puede serlo en un juego de Star Wars.

Evaluándo todo en conjunto «Star Wars. Galactic Battlegrounds» aparece como un buen juego de estrategia, al igual, y esa es la palabra clave, que lo era «Age of Empires II».

Sin embargo y teniendo en cuenta los elementos de partida con los que contaba, es evidente que LucasArts ha optado por una jugada segura, que sin duda satisfará a los aficionados a los muchos seguidores del universo Star Wars, pero que aporta muy poco al aficionado al mundo de la estrategia.

J.P.V.

El mismo perro con otro collar



«Galactic Battlegrounds» toma prácticamente todos los elementos presentes en el sistema de juego de «Age of Empires II» y los maquilla cambiando su aspecto y su nombre, pero conservando intactas las características de su funcionamiento. Así los refugios prefabricados no son más que casas, el centro de investigación funciona exactamente igual que la universidad y los monumentos tienen los mismos efectos que las maravillas. Pero sin duda el ejemplo más claro lo tenemos en los sistemas de recursos de ambos juegos que si bien al primer vistazo parecen, salvo por la comida, bastante diferentes, en realidad son, en todo lo que importa, idénticos. La madera, el oro y la piedra de «Age of Empires II» han sido sustituidos por el carbono, los cristales nova y el mineral.

A pesar de que los nombres y el aspecto gráfico tienen poco que ver con los originales, el carbono se sigue empleando para construir edificios y unidades mecánicas, los cristales nova para pagar el coste de las actualizaciones tecnológicas y el mineral para construir los muros y torres que fortificarán nuestra base.

Esta solución apresurada da lugar a algunas curiosas incongruencias, como por ejemplo, que para construir algunos robots haya que gastar comida, o que la moneda del juego sean directamente los cristales nova, en vez de, por ejemplo, los dactarios de la república que usaba Qui Gon Jinn en "La Amenaza Fantasma". Estas son las cosas que pasan siempre con las conversiones directas...





Punto de Mira

- Compañía: **SEGA PC / EMPIRE**
- Disponible : **PC, DREAMCAST**
- V. Comentada: **PC**
- Género: **VELOCIDAD / ARCADE**



Aunque un poco tarde, nos llega la conversión de este juego de Dreamcast a formato PC, conversión que, además del deficitario apartado gráfico, no es muy jugable ni adictiva

CPU: Pentium II a 400 MHz (rec. Pentium III a 600 MHz) • **RAM:** 64 MB (rec. 128 MB) • **HD:** 520 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (16 MB) • **Multijugador:** Sí (pantalla compartida)

TECNOLOGÍA:	**50**
ADICCIÓN:	**55**

El sistema de control ha sido ajustado con respecto a la versión Dreamcast y ahora responde con bastante precisión. El motor gráfico del juego es una conversión directa que no aprovecha prácticamente para nada las mayores posibilidades tecnológicas del formato PC. El enorme repertorio de vehículos reales reproducidos hasta el más mínimo detalle es un aliciente innegable para los aficionados al mundo del motor.

puntuación total **50**



Sega GT

Gran Turismo de andar por casa

«Sega GT» reproduce desde un punto de vista básicamente arcade, el funcionamiento de los campeonatos automovilísticos de la categoría Gran Turismo. Estos campeonatos se caracterizan porque sus participantes no compiten con prototipos que se hayan diseñado específicamente para la competición, sino con vehículos de serie normales y corrientes.

El juego nos ofrece tres categorías de coche dependiendo de su cilindrada, desde los más pequeños, como el Renault Clio o el Peugeot 206, hasta los espectaculares coches de lujo como los Mercedes o los Alfa Romeo. A pesar de que se trata de un juego arcade, el comportamiento en todas las categorías está bastante bien ajustado y se aprecian sin dificultad las diversas respuestas de los diferentes tipos de coches.

Entre los modos de juego disponibles figuran los de carrera rápida, tanto para un jugador como para dos a pantalla partida, que nos permiten acceder a una competición puramente arcade sin más que seleccionar un coche y un circuito; aunque sin duda el modo más representativo del juego es el de Campeonato. Es especialmente interesante que en este modo para poder conducir un coche es necesario haber obtenido antes el carnet de conducir de la categoría correspondiente. El método para conseguirlo se reduce a completar un circuito en menos de un tiempo establecido conduciendo un



Los efectos luminosos no poseen la calidad que se le puede exigir a un juego con estos requisitos.

coche de la categoría en cuestión. Comparado con las pruebas de «Gran Turismo», mucho más variadas, este sistema se vuelve algo monótono a pesar incluso de las bonificaciones con las que se recompensa el conseguir tiempos récord.

Por último también se incluye un modo denominado "Time Attack" que nos permite correr con el único objetivo de mejorar nuestros registros con uno cualquiera de los coches adquiridos en el modo Campeonato.

Como era de esperar todo el apartado técnico de «Sega GT» se encuentra marcado por el hecho de que nos encontramos ante una conversión de un juego de consola. Así, por ejemplo, el control se reduce a ocho teclas, las imprescindi-

«Sega GT» introduce en PC un tipo de juegos de conducción, que llevan varios años causando furor en las diferentes consolas



Los escenarios pierden gran parte de su atractivo al echarles un vistazo desde cerca.



A veces, como en esta ocasión, parece que el coche se introduce parcialmente en el asfalto.

bles para controlar la dirección, la aceleración y el freno, las marchas y los cambios de vista. Existe también la posibilidad de utilizar un volante para controlarlo, pero el juego es incapaz de reconocer la configuración del dispositivo y su propio sistema de calibración es tan impreciso que el control se vuelve impracticable.

Por lo que respecta al apartado gráfico, «Sega GT» sufre un problema al que nos tienen acostumbrados muchas de las conversiones más recientes de títulos de consola, y es que el apartado visual es muy inferior al del juego original.

De entre lo poco interesante que se puede decir a favor de «Sega GT» es que pone por fin al alcance de los usuarios de PC un juego automovilístico de estilo «Gran Turismo». Aquellos que deseen explorar en su PC este tipo de juegos no tienen muchas otras alternativas donde elegir. Sin embargo, entendido únicamente como un juego de conducción «Sega GT» es una oferta bastante pobre que se ve superada por una gran cantidad de títulos en el mercado.

J.P.V.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Punto de Mira

- Compañía: **MICROÏDS**
- Disponible : **PC**
- Género: **DEPORTIVO**



Un juego que ofrece, sin duda, la mejor simulación que hemos visto para ordenadores compatibles en lo que se refiere a aspectos como la dinámica de la bola y el realismo en la recreación de este magnífico y espectacular deporte. Lástima que, una vez más, las animaciones de los movimientos no estén a la altura del resto del programa.



CPU: Pentium II 350 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 300 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (16 MB AGP) • **Multijugador:** Sí (4 jugadores en-red)

TECNOLOGÍA:	**70**
ADICCIÓN:	**80**

La dinámica de la bola según el tipo de golpe y nuestra posición al ejecutarlo es muy realista. Las animaciones, sin ser catastróficas, son ortopédicas en muchas de las acciones, un problema bastante grave en un simulador de tenis. La jugabilidad está asegurada por el eficaz sistema de control y un modo de competición de lo más atractivo.

puntuación total **75**

Tennis Master Series

Tenis a medias

Tras sorprendernos hace ya bastante tiempo con «El imperio de las hormigas», y aunque Microïds nos ha decepcionado recientemente con «Druuna», si hay algo que distingue a esta compañía es la enorme variedad de géneros que abarca en sus proyectos, y la simulación deportiva no es ningún secreto para ellos. Los aficionados al tenis venimos reclamando desde siempre un simulador para PC que nos haga disfrutar de la intensidad y belleza de uno de los deportes individuales por excelencia. Se nos hace la boca agua con «Virtua Tennis» Dreamcast y tanto la serie «Roland Garros» de Cryo como el decepcionante «Actua Tennis» sólo han conseguido dejarnos frustrados y obligarnos a echar mano del emulador de Spectrum para jugar al «Matchpoint» de Psion.

ESCONDE ALGO MÁS

Ante tanta escasez y mediocridad, cada vez que llega a nuestras manos un juego de tenis estamos impacientes por comprobar si será el elegido para un titular que tenemos preparado desde hace años y que reza algo así como "ya era hora". Pues bien, los primeros segundos sobre la cancha nos resultan familiares, parece que estamos ante un nuevo «Roland Garros», o lo que es lo mismo, buenos gráficos 3D, cámaras para todos los gustos, pero unas animaciones que quedan muy lejos de representar la fantástica plasticidad que distingue a este deporte. Cuando nos reponemos de la impresión inicial, no tardamos mucho en darnos cuenta que «Tennis Master Series» tiene algo nuevo: no parece un arcade en el que el tenis acaba por convertirse en una especie de ping pong.

La dinámica de la bola responde con gran realismo al tipo de golpe aplicado (plano, cortado, liftado con efecto y globo) y la altura y velocidad del bote dependen del tipo de superficie. No es un arcade, sino todo un simulador, pues la limpieza, y por tanto efectividad, del golpe depende de nuestra posición en la pista con respecto a la bola, no es lo mismo que se nos venga encima que estar lo suficientemente bien situados como para pararnos en seco y armar el brazo para ejecutar todo el arco del golpe, acabando con la raqueta por encima.

Además, el sistema de control es rápido y efectivo, sobre todo con un pad, pues podemos asignar a cada botón la clase de golpe, mientras que la potencia estará determinada por el tiempo de pulsación y la dirección seguirá el clásico sistema de la orientación mediante el pad de movimiento.

Es el método de control lógico y de toda la vida, pero si en otros juegos se ha complicado con cursores y demás elementos, todos ellos escasamente efectivos, aquí recobra toda su utilidad y nos permite un control de las jugadas poco menos que perfecto, tanto en el desplazamiento como en la ejecución de los golpes de nuestro tenista durante el partido.

Cumple con nota alta en los aspectos más importantes de la simulación, pero le fallan las animaciones



Un revés paralelo a dos manos es el mejor golpe para hacer un pasante.



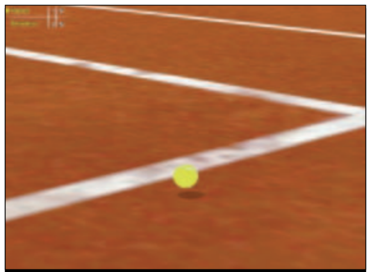
Con un revés cruzado te arriesgas a que el rival te conecte un paralelo mortal de necesidad.



Cuando llegamos por los pelos a devolver una bola, quedamos a merced del rival, al perder la posición.



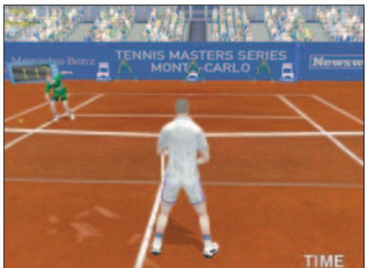
Las voleas son los golpes peor recreados, porque el brazo siempre está demasiado pegado al cuerpo.


Cuando hay dudas sobre si la bola entró, se ofrece un primer plano del bote a cámara lenta.

La dinámica de la bola responde con gran realismo al tipo de golpe aplicado y a la posición del tenista



Se han reproducido con bastante fidelidad 10 de los estadios más importantes del mundo.



Las carreras y deslizamientos para llegar a la bola tienen una animación penosa.


En algunas repeticiones podremos disfrutar de una rotación de cámara a lo "Matrix".

El segundo elemento que debe estar omnipresente en una simulación es la inteligencia artificial, y «Tennis Master Series» hace gala de la más evolucionada que hemos visto en el género. Los tenistas controlados por el ordenador en los niveles de dificultad pro y master no se limitan a ser meros frontones, analizan nuestra posición y dirigen el golpe en consecuencia, nunca nos habían hecho tantos contrapiés. Y si no estamos colocados en el centro de la pista a un par de metros de la línea de fondo sufriremos al ver cómo juegan a las líneas, sin olvidar que los "top ten" son capaces de abrir ángulos imposibles. Si insistimos en repetir un tipo de saque con efecto para subir y volear fácilmente al lado contrario, terminarán por pillarle el truco y nos enviarán un resto a los pies de lo más complicado. Los 71 tenistas representados, por desgracia con nombres y físicos ficticios, tienen diferentes niveles de habilidad en el saque, la derecha, el revés, la volea, fuerza, resistencia física y velocidad, lo que determina su estilo de juego (ataque, de fondo, "todoterreno"), su posición en el ranking y, claro está, lo difícil que nos lo pondrán, tanto sobre la moqueta, como sobre el cemento o la tierra batida.

Los gráficos rebosan calidad en todos los aspectos, especialmente en las texturas de la pista (con efectos como la marca de las pisadas en la tierra batida) y la magnífica presencia de la temible red. El motor 3D, que soporta T&L por hardware, mueve con suavidad las cámaras de seguimiento, los travellings y las rotaciones de cámara a lo "Matrix" en las repeticiones. Vamos, que la puesta en escena es alucinante. El sonido también es 3D, y el ambiente de silencio roto con el grito del gracioso de turno está muy bien conseguido.



Y llegamos al sempiterno fallo en un simulador de tenis para compatibles: las animaciones. Aunque no se puede decir que echen por tierra la notable simulación tenística, sí tienen algunos movimientos ortopédicos que están muy lejos de la elasticidad propia de un tenista profesional. Una vez más se ha recurrido a la técnica de captura de movimientos y su efectividad se nota en algunos de ellos como el saque, el botepronto o los golpes planos realizando el arco y soltando después el brazo, que sí recrean la belleza plástica del más depurado estilo de escuela.

Pero el problema es lo ortopédico de la posición de la cabeza, el escaso giro de la cintura y que el brazo suele estar demasiado pegado al cuerpo; deficientes respuestas anatómicas que le quitan toneladas de realismo a la mayoría de los golpes (especialmente cuando se trata de voleas), así como a las carreras y deslizamientos para "cazar" una bola.

ES EL MEJOR, PERO...

Por lo tanto, «Tennis Master Series» cumple con nota alta en los aspectos más importantes de la simulación, con especial relevancia al realismo en la ejecución de los golpes, la dinámica de la bola y la IA. Gráficos y sonido también rayan a gran altura, pero adolece de unas animaciones desprovistas de elasticidad, demasiado rígidas y en algunos casos raquíticas, por lo que más de uno lo desestimará al primer raquetazo. Es sin duda el mejor de su género para ordenadores compatibles, pero seguimos huérfanos de un simulador de tenis que esté a la altura de los de otras plataformas, mucho más afortunadas.

A.T.I.

Diversión por partida doble



Aunque los partidos de dobles son posibles en el modo de un jugador, resultan mucho más divertidos y adictivos si jugamos en red local (TCP/IP) contra los amigos. El sencillo y directo sistema de control permite que vayamos al grano, es decir, a sacar de la pista a pelotazos a los rivales. En la disciplina de dobles la compenetración es esencial y cada jugador debe encargarse de un lado de la pista. Permanecer en la red, cruzarse, quedarse en la línea de fondo y todas las tácticas habituales en un partido de doblas conducen al éxito si las realizamos con la colaboración del compañero. Por eso, en muchas ocasiones, en lugar de discutir con los rivales, os sorprenderéis abroncando a vuestro colega por no haber cubierto la pista o por estar poco acertado en una volea. Sólo es un juego y os lo pasaréis bomba, pero los partidos de dobles sacan a relucir nuestra más voraz competitividad. Y lo mejor que tienen para los que gustan de echar balones fuera es que siempre se puede culpar al despiste de nuestro compañero.



La posición es la clave

Los expertos señalan que saber moverse en la pista es lo que marca la diferencia entre un topten y un jugador mediocre, y en «Tennis Master Series» es cien por cien aplicable esta afirmación, pues no hay que olvidar que estamos ante un simulador. Nuestro estilo dependerá del jugador elegido, pero en cualquier caso hay que procurar recuperar la posición centrada en la pista, y si es posible a un par de metros de la línea de fondo, pues así podremos alcanzar las bolas esquinadas o tener tiempo y espacio desde el bote de la bola para armar el golpe y ejecutar todo el arco, ya sea una derecha o un revés. De esta forma podremos imprimir a la bola la máxima velocidad y efecto plano. No obstante, no siempre hay que realizar golpes de ataque; a veces es mejor ser paciente.

Compañía: **THE CREATIVE ASSEMBLY / DREAMTIME / E.A.**
Disponible : **PC**
Género: **ESTRATEGIA**



Las laureadas campañas del Kublai Khan, caudillo de las beligerantes tribus mongolas, procuraron a su pueblo un enorme imperio que se extendía desde el Danubio hasta Corea. No contento con eso, el rey mongol soñó con conquistar el país del sol naciente. Japón peligra, sólo de ti depende su futuro.



CPU: Pentium MMX a 233 MHz (REC. 300 MHz) • **RAM:** 32 Megas (REC. 64 MB) • **HD:** 600 Megas (rec. 800 MB) • **Tarjeta 3D:** Sí, 4 MB (REC. 16 MB) • **Multijugador:** Sí (Internet y Red Local) • Requiere tener instalado «Shogun Total War»

TECNOLOGÍA:	**86**
ADICCIÓN:	**90**

IA muy competitiva, nuevas tropas que reclutar y tecnologías que implementar. La animación de las unidades, a base de sprites, contrasta con la fastuosidad tridimensional del resto del conjunto. Los desequilibrios entre unidades han sido enmendados, y la única diferencia ahora la establece el estratega.

puntuación total **92**



Shogun: Total War. The Mongol Invasion

Una expansión de altura

Aunque la espera se haya dilatado más de lo deseable, al probar «The Mongol Invasion» hemos podido suspirar tranquilos porque la paciencia se ha visto más que recompensada. Todo comenzó hace ya algo más de un año, cuando descubrimos el placer de combatir en «Shogun: Total War». Las buenas maneras apuntadas por este juego nos conmovieron hasta el extremo de suscitar el reconocimiento de toda la comunidad de aficionados ante uno de los mejores juegos de estrategia. Sin embargo para alcanzar el parnaso de los más grandes, precisaba de algún retoque. Por esta razón, recibimos ahora jubilosos el lanzamiento de este disco de expansión. Gracias a él, regresaremos al exótico Japón feudal para comprobar que todo se puede mejorar.

ESTILO CONFIRMADO

Uno de los atributos más laureados de «Shogun», legado a «The Mongol Invasión», fue su iniciativa de quebrar la disquisición (admitida como principio ontológico) entre el sistema de turnos y el tiempo real. En este punto se concentraron los esfuerzos en el desarrollo: había que crear un modelo de juego que permitiese convivir armónicamente a estos dos sistemas de juego. La arriesgada (además de, a nuestro entender, acertada) apuesta de Creative Assembly aliñó estos sistemas con la idea de respetar sus particularidades, limar sus desaciertos y explotar puntos fuertes. El resultado final fue el uso de un sistema de tiempo real destinado sólo al desarrollo de las batallas, y un sistema de turnos desde el que se tomaban las grandes decisiones relativas a la economía, la diplomacia y el movimiento de tropas. Una fórmula que no es nueva en absoluto.



Para conservar la ventaja, deberemos evitar que nuestros soldados suban cuestas como esta.

La expansión viene a limar muchos de los pequeños defectos del juego original, y convierten la saga en un clásico de pleno derecho



Las huestes del gran Khan, recién desembarcadas en Japón, hacen frente a un ejército nipón.

Otro de los atractivos que engalanan a este nuevo clásico es la riqueza táctica que impregna tanto la labor de gobernante como la de general. A la hora de destinar los ejércitos en campaña deberemos considerar la capacidad de resistencia y respuesta del enemigo, así como las características geográficas de las provincias que queramos conquistar. Ya en la batalla, la suerte de formaciones –tanto del ejército al completo, como de un cuerpo individual– nos llevará a poder afrontar con garantías la consecución de la victoria.
La tercera coordenada en la que nos apoyamos para hablar de la calidad de «Shogun» es su enorme atractivo gráfico. Las delicadas texturas, la fidedigna recreación de los accidentes geográficos o los efectos de niebla consiguen que nos evadamos en la belleza de los paisajes que servirán de escenario a nuestra batalla. Sin embargo, esta argumentación no sería completa si no hiciésemos referencia a uno –posiblemente, el único– de sus puntos flacos: la sobriedad que caracteriza a



El Kublai Khan luce una estética muy particular. Su simpático flequillo no hace honor a su inteligencia.

Las animaciones de las unidades podían haberse mejorado pero eso habría exigido un PC más potente



Durante la campaña, regresaremos el tablero que representa al archipiélago, objeto de nuestras tropas.



No son las playas de Normandía, pero el reguero de cadáveres caídos en combate no le va a la zaga.



Emboscar una parte del ejército, la caballería por sus cualidades, es una maniobra interesante.



Si el enemigo no va a ti… ¡estimúlalo! Defender es siempre más sencillo que atacar.

la animación de las unidades (modeladas en 2D, y que nos recuerda a las conversiones digitales de «Warhammer» o los «Myth» que hemos venido disfrutando hasta la fecha). Reconocemos igualmente que recurrir a los sprites, en lugar de a los polígonos, ha sido un sacrificio encomiable, en tanto que se dio prioridad a la jugabilidad. Gracias a esta decisión, la acción no se ralentiza en absoluto, a pesar de que en ella intervengan miles de unidades al mismo tiempo.

Con «The Mongol Invasion» se aspira a conseguir otra dimensión de excelencia, que dicho sea de paso, había quedado relegada en la versión original. Nos referimos al modo multijugador, que se ha visto reforzado al enriquecerse con el añadido de nuevos retos. En esta ocasión, el estratega podrá medirse a generales enemigos en nuevas disciplinas como: "Último que resista", "Captura el Honjin" (tras este giro se esconde la urgencia de asaltar la fortaleza enemiga, sin perder la propia), "Rey de la Montaña" (ocupa una zona y defiéndela), "Asesina al general" o "Sobrevive al sitio", entre otros.

ESPÍRITU SINTOISTA

«The Mongol Invasion» rezuma oriente por todas partes. Desde la música tradicional hasta la fidelidad de las diversas regiones, todos sus elementos nos llevan a considerar seriamente dónde estamos. A esta sensación colabora, entre otros muchos fenómenos, el realismo en la reproducción de las condiciones físicas, en las que influye el clima (el viento dificulta el vuelo de las flechas, el agua echa a perder la pólvora…). El importante peso de la economía tampoco pasa inadvertido. Así por ejemplo, las cosechas, que repercutirán en los puntos de Koku, determinarán la capacidad de reclutamiento durante esa estación.

Las unidades también cargan sobre sus hombros un buen número de propiedades encomiables. Una de ellas es el valor reconocido a la experiencia en combate, que nos lleva a la consideración de no sacrificar absurdamente a los veteranos; otra pasa por su comportamiento ultrarrealista (se fatigan con el ejercicio aeróbico, se desaniman cuando cae su máximo oficial, etc…). Todos estos aspectos hacen de «The Mongol Invasion» un juego complejo, a la vez que nos invitan a encomendarnos a la máxima deidad del credo sintoísta: ¡Qué Amaterasu resplandezca sobre nuestras victorias!



PRETEXTO INSUFICIENTE

Como expansión que es, «The Mongol Invasion», precisa del juego original para poder ejecutarse. Aunque esta naturaleza, a priori, pudiera considerarse como un inconveniente para su adquisición, a nosotros nos resulta una excusa privilegiada para enmendar el error de no haber confiado en «Shogun: Total War» en su momento, y así incorporar este clásico de última generación a nuestra colección de juegos. Lo que es una verdadera pena es la decisión adoptada por la compañía distribuidora de no publicar en nuestro país «Shogun Warlord Edition», una recopilación que recoge la versión original y la expansión en un mismo pack.

Una vez instalada la expansión, tendréis la oportunidad de disfrutar con las campañas de la invasión mongola (una al frente del clan Hojo y otra como Khan), con las campañas de los tres unificadores de Japón (los únicos Daimyos que consiguieron recabar los honores de Shogun) además de la campaña y batallas históricas de la cabalgada mongola (aquellas que relatan puntualmente qué hubiera acontecido si las tormentas hubieran respetado los designios del Kublai Khan y sus tropas hubieran llegado a Japón).

Por todo lo dicho, si además tenemos presente el modesto y razonable precio (¡ya iba siendo hora!) disfrutamos en «The Mongol Invasion» de una oportunidad que no puede dejarse pasar… al menos teniendo a sus Majestades de Oriente tan próximas. El complemento ideal es enrolarse en un cursillo intensivo de japonés, para así empaparse completamente del poso filosófico nipón que nos ofrece el juego.

G.S.R.

Hordas versus samurais

Barbarie contra disciplina. Brutalidad frente a honor. Conquista o resistencia. Estas son algunas paradojas que se nos ocurren al analizar las dos sociedades enfrentadas. Dos concepciones diametralmente distintas, que sin embargo mantienen en común el núcleo que inspira sus civilizaciones: el arte de la guerra.

De mano de la invasión mongola ha llegado a Japón nuevas clases de tropa. Por ejemplo, el bando local podrá emplear en campaña a: samurai kensai, o santos de la espada, quienes luchan en solitario y son capaces de poner en fuga a compañías enteras (justificando su elevado coste en Koku); o ninjas de batalla, curtidos en operaciones encubiertas, que adoptando la táctica de los comandos servirán para asestar certeros golpes a los generales y sacudir con ello las filas enemigas; o los ballesteros Ashigaru, o la caballería Naginata.

Las mesnadas que obedecen al Kublai Khan, cuyo principal atributo es su maestría como jinetes, son menos variadas pero igualmente letales. El pilar está formado por la caballería pesada, capaz de cargar como ninguna otra en la historia.



Creatividad oriental

De una vez por todas, los autores de «Shogun» han tenido a bien incorporar una herramienta con la que diseñar a nuestro gusto el campo de batalla. Es muy intuitiva y sencilla de manejar, pero tiene algunos problemas. Por mencionar alguno: se echa de menos la posibilidad de ser más preciso a la hora de aplicar las distintas texturas o editar la elevación de un terreno.

De todas formas, este editor permite retocar los numerosos escenarios existentes, o crearlos a nuestra medida partiendo de la nada. En cualquier caso, el producto obtenido sólo podrá ser utilizado por el usuario en el modo "Personalizar Batalla".





Poseidón. Señor De La Atlántida

Punto de Mira

- Compañía: **IMPRESSIONS GAMES / SIERRA STUDIOS**
- Disponible : **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**



Un año después de «Zeus: Señor del Olimpo», aparece esta expansión, ambientada en los dominios del dios del mar y en la mítica Atlantida. Alérgicos al agua, abstenerse



CPU: Pentium 166 MHz (rec. 266 MHz) • **RAM:** 32 MB • **HD:** 550 MB (rec. 650 MB) • **Tarjeta 3D:** Sí, 2 MB (rec. 4 MB) • **Multijugador:** No. • (Requiere tener instalado «Zeus. Señor del Olimpo»)

TECNOLOGÍA:	65
ADICCIÓN:	80

Versión aumentada: nuevas unidades y cientos de horas de juego. No se ha innovado ningún aspecto de la jugabilidad. El editor es una herramienta completa, que permite resultados profesionales.

puntuación total **80**

Nuevas situaciones

Tras recorrer las provincias del Imperio Romano al mando de fastuosas legiones, someter Egipto a la autoridad un faraón y unificar la Grecia clásica en nombre de Zeus, se nos ha encomendado la compleja tarea de dar forma al mito de la Atlántida. Para emprender esta misión nos han llevado hasta el cuarto milenio antes de Cristo, a una peligrosa tierra plagada de dioses, monstruos y bárbaros. Desde aquí, tendremos por delante 45 escenarios –agrupados en 6 aventuras– que resolver hasta aupar nuestra civilización a su época dorada... antes, que duda cabe, de que desaparezca bajo las aguas.

NO FALTA NADA

Desde Impressions Games se ha realizado un notable esfuerzo para investir el juego del mayor realismo posible. Ya pudimos contemplar cómo «Zeus» rezumaba en todas sus facetas rigor histórico. «Poseidón» como expansión que es, parte indefectiblemente de las virtudes y faltas de su original, y viene a aumentar los elementos de gestión, añadiendo otros novedosos. Las primeras incorporaciones que sorprenden son las practicadas en la base de la economía. Como fuentes de alimentación (alternativas a la caza, pesca y el trigo) descubriremos la cría de ganado bovino en los corrales y el cultivo de naranjas. Matarifes y encargados de los campos de cítricos aprovisionarán la metrópoli en la temporada que no se cosechen cereales, al punto de evitar carestías habituales que coarten el devenir de la cadena productiva.



Como siempre tendremos que vigilar que nuestro pueblo reciba un suministro constante de comida.



En todos los asentamientos, convendrá vigilar el establecimiento de servicios, cuantos más mejor.

A un nivel superior, en el peldaño correspondiente a la industria, descubrimos las aplicaciones del oricalco y del mármol negro. Aquel es un singular metal, que exclusivamente se puede encontrar en esas latitudes –bajo la forma de pepitas coloradas-. Los atlantes lo emplean para forjar armas (concretamente, en el revestimiento de las torres y en la artillería de las fragatas). El mármol negro es un agradecido material de construcción.

En el sector terciario, significamos en primer lugar, la desaparición de las modalidades típicas de recreo de los griegos (ejercicios atléticos, oratoria y representaciones teatrales). La cultura atlante, infinitamente más evolucionada que la helena, aparece más preocupada por la ciencia y la tecnología. Desean que las calles estén repletas de estudiosos que divulguen aquello que lean en las bibliotecas, astrónomos que narren el orden cósmico o inventores que descubran sus patentes lucrativamente en pos del bienestar de la sociedad.

Cada vez más, en la estrategia se está concediendo un papel autónomo –con entidad propia frente a la guerra abierta- a la diplomacia. En este caso, se ha recurrido a un viejo pacto para respetar la paz. Poseidón fue el autor de la "Symphonia Ithikos", por la cual se considera abominable el combate entre atlantes. Por consiguiente, si un caudillo osa atacar a un compatriota, no obtendrá ayuda de ningún tipo de sus aliados. Otro aspecto pacifista es el peso que recae sobre el comercio. Ningún escenario dota a sus habitantes de las materias primas necesarias para desarrollarse así que es preciso recurrir a otras polis.

SÓLO PARA ADICTOS

Si «Señor del Olimpo. Zeus» te gustó, este juego te encantará. Nuevas unidades, estructuras y situaciones, además de un completo editor. Más que una expansión, un auténtico lujo.

G.S.R.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Punto de Mira

- Compañía: **REALITY PUMP/ JOWOOD PRODUCTIONS**
- Disponible : **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**



Tras un título poco apropiado para el momento actual se esconde un juego de estrategia en tiempo real orientado hacia la acción militar directa, pues la gestión de recursos se minimiza para que podamos centrarnos en la construcción de la base y en la dirección táctica de un ejército, cuyas unidades militares están basadas en modelos reales existentes en la actualidad.



CPU: Pentium 300 MMX • **RAM:** 32 MB • **HD:** 800 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (Direct 3D, Open GL, Glide) • **Multijugador:** Sí (Módem, IPX, TCP/IP Internet)

TECNOLOGÍA:	**70**
ADICCIÓN:	**85**

La acción militar es casi instantánea, con batallas espectaculares gracias a la IA de las unidades. Falta la infantería, no se diferencian bien las unidades de los tres ejes y no hay operaciones marítimas. Gran belleza visual de los escenarios, con un 3D que no entorpece la acción.

puntuación total **75**

World War III. Black Gold

Guerra total

Hay que remover el pasado para sacar a la luz la procedencia de Reality Pump, compañía formada por los exmiembros de Topware Interactive, autores de los muy estimables «Earth 2150» y «The Moon Project», que sin llegar a revolucionar el género, fueron tomados en consideración por muchos generales de campo que deseaban salir del esquematismo de «C&C 2: Red Alert». La experiencia en estos títulos ha permitido a Reality Pump dar en el clavo con la jugabilidad, pues ha optado por reducir a la mera presencia la gestión de recursos para enfocar las decisiones del jugador hacia los aspectos meramente combativos.

A TRES BANDAS

Rusia, Estados Unidos e Irak son los tres ejes para los que tendremos que combatir con toda nuestra experiencia y coraje en el campo de batalla. En el modo de campaña, el acceso a estos bandos es secuencial (USA, Rusia, Irak), una forma de motivar al jugador para que avance en las misiones, pero algo inexplicable para los que buscan variedad en esos recursos militares de cada facción que definen la estrategia a seguir. Con todo, no existe gran diferencia entre las unidades y construcciones de los tres bandos y todas las tácticas (ataque masivo con unidades terrestres y áreas, a distancia con cohetes, devastación total con armas nucleares y químicas, defensa de la base, espionaje, incursiones, sabotaje, etc.) son perfectamente válidas para afrontar los objetivos de toda índole propuestos en las misiones. Además, el desarrollo de cada campaña está envuelto en un halo de realismo insospechado en esta clase de juegos, pues las secuencias cinemáticas muestran los acontecimientos con noticias de televisión al estilo CNN.



Varios tutoriales explican las nociones básicas del juego de forma práctica y fácil de entender.



Proteger un puente suele ser la clave tanto cuando nos dedicamos a atacar como cuando defendemos.

Para los que quieran ponerse el cuchillo entre los dientes sin más prolegómenos, el modo "skirmish" permite una total configuración del escenario y la situación de la confrontación. Podemos iniciar la partida con millones de dólares para gastar, elegir el terreno (Siberia, Azerbaiyán, Irak, diversas zonas de EEUU, Alaska) y casi todos los elementos que intervienen en la acción para montar la batalla al gusto particular de cada comandante.

El juego dedica todos sus recursos a la acción militar en si misma, marginando la obtención de recursos

El petróleo es el único recurso que debemos asegurar y para ello sólo hay que colocar perforadoras en los campos con vetas petrolíferas. La extracción aumentará automáticamente la cantidad de dinero disponible para gastar en edificios, unidades e investigación tecnológica. Respecto a la energía, los generadores se encargarán de suministrarla a las diversas construcciones de la base; aeropuerto y rampas de aterrizaje para optimizar la llegada en enormes aviones y helicópteros de las unidades terrestres y aéreas encargadas a las fábricas, centros de munición, radares, diversos sistemas defensivos y, por supuesto, cohetes estratégicos de larga distancia.

Nos ha sorprendido el escaso número de órdenes para los tanques, helicópteros y demás unidades militares. Y es que en Reality Pump han preferido que el jugador no tenga que



Los modelos de los vehículos están bien realizados y la conducción de cada categoría es muy diferente.


Los efectos de las explosiones son muy buenos, y la onda expansiva afectará a las unidades cercanas.

Los escenarios son intensamente coloristas, con excelentes efectos de iluminación


El juego ofrece un potente zoom que nos permitirá alcanzar vistas como ésta.


Los escenarios están repletos de construcciones que pueden servir para ocultar a unidades.


Las tiendas de suministros son indispensables para que nuestras unidades no se queden sin munición.

preocuparse del comportamiento individual de cada unidad, pues responderán de forma automática a los ataques y, ya en el "fregado", se comportarán tácticamente siguiendo unas pautas que desvelan una inteligencia artificial muy avanzada, ideal para formar muros de contención, atacar selectivamente, reagruparse y demás estratagemas. Claro está que los ejércitos controlados por el ordenador también hacen gala de esta IA de alta alcurnia militar, por lo que el reto consiste en la disposición táctica de las unidades (agrupación, formaciones) adecuándose al terreno y a la situación climatológica (la lluvia o la nocturnidad influirán en los rangos de visibilidad), conocer al detalle la capacidad de cada unidad para dirigir acertadamente el ataque o la defensa dependiendo de las fuerzas enemigas.



Fuera de lo estrictamente campal, nuestra inteligencia militar también puede idear toda suerte de operaciones bélicas; ataques a distancia con misiles y cohetes, fulgurantes incursiones aéreas, uso de armamento nuclear y químico, comandos de sabotaje, espías y nunca hay que desestimar las alianzas, ya sean militares o comerciales. Tampoco hay que olvidar la siempre preocupante elección de los edificios y fortificaciones de la base y decidir las investigaciones en el árbol tecnológico que nos da acceso a nuevos edificios y unidades. Además, y aunque la versión que hemos probado todavía estaba en inglés, el juego aparecerá traducido al castellano.

3D CON SENTIDO

Antes de valorar los gráficos vamos a despreocupar a los que temen, por casos como «Emperor: Battle for Dune», que la adopción de un entorno 3D termine por ser un suplicio para visualizar el área de acción. La cámara libre se controla por completo con el movimiento del ratón, basta con pulsar los dos botones a la vez para que desplazándose en la horizontal se inicie la rotación, mientras que con el movimiento vertical se controla el zoom, que puede alejarse desde el primer plano hasta el plano semicenital cuando es necesario ver una gran cantidad de terreno. Lo que no nos ha gustado tanto es el clásico detalle del mapa del escenario, pues no revela con demasiada claridad nuestra posición, por lo que es fácil perderse en los kilométricos mapeados. La selección de unidades, agrupación y realización de las diversas órdenes se realiza mediante el habitual y efectivo interfaz de cliqueo, selección y arrastre, de sobra conocido por los aficionados a la estrategia en tiempo real. La vistosidad gráfica ha sido marca de la casa de Topware Interactive, y en su nuevo grupo de programación no han desaprovechado antiguas cosechas y han vuelto a usar el magnífico engine 3D de «Earth 2150» para hacernos disfrutar de unos escenarios intensamente coloristas, con excelentes efectos de iluminación y unas texturas de lujo. Los efectos visuales recrean explosiones, disparos y demás pirotecnia en grado supermo.

Estamos probablemente ante los más detallados escenarios 3D del género, pero es una verdadera lástima que no pueda decirse lo mismo sobre las unidades.

AL ATAQUE

En definitiva, «World War III» apuesta con ímpetu por la acción militar en sí misma, y tanto la facilidad de control (con una inteligencia artificial que se convierte en protagonista) como el escaso número de unidades y construcciones disponibles lo convierten en uno de los juegos de estrategia en tiempo real más asequibles para los no iniciados, a la par que divertido, intenso y dinámico para los grandes estrategas que, no obstante, pueden ver con cierto recelo la automatización de las unidades y ausencias como las unidades de infantería y las batallas marítimas. No es descabellada la conclusión de que parece un juego creado para las partidas multijugador (módem, IPX, TCP/IP para Internet y en el servidor de WarNet), un modo en el que en "skirmish" se pueden librar batallas realmente espectaculares.

A.T.I.

Tecnología militar actual

Parece increíble, pero en los juegos de estrategia en tiempo real rara vez hemos podido controlar a unidades basadas en la logística militar contemporánea, pues lo normal es que la imaginación de los diseñadores campe a sus anchas tendiendo bien hacia lo más futurista o al extremo contrario, lo fantástico/medieval. «World War III» nos pone al frente de unidades actuales y verídicos en aspecto y prestaciones.



Los responsables del diseño y comportamiento de las unidades han recabado toneladas de información de la armamentísticas de los ejércitos de Estados Unidos, Rusia e Irak. La recreación de los rangos de disparo, tipos de proyectiles y, en suma, potencia destructiva no llega al nivel de los simuladores de Jane´s, pero es muy destacable en un género.





En estas imágenes podemos apreciar algunos de los modelos poligonales de las unidades del juego. Los Hummer, tanques Abrams, orugas Challenger, unidades APC, las lanzaderas de misiles Patriot, helicópteros de ataque Apache, Comanche o el de transporte Chinook están presentes entre las unidades americanas. En el ejército ruso, por su parte, tendremos a nuestra disposición tanques T-80, los misiles SCUD y el helicóptero Ka-50 Kamov.





- Compañía: **ARXEL TRIBE / WANADOO**
- Disponible : **PC**
- Género: **AVENTURA**

Arxel Tribe cierra la trilogía del caballero templario Tancrède de Nérac con «Los Secretos de Alamut». Una serie que será recordada por su apasionante argumento







CPU: Pentium II 200 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 151 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	70
ADICCIÓN:	75

Los buenos argumentos no son habituales en los tiempos que corren, por eso «Los Secretos de Alamut» es una aceptable opción para los fans de las aventuras gráficas. El juego es demasiado lineal, y la relación entre el número de personajes y los acertijos está poco equilibrada. El doblaje al castellano y el sonido en 3D ayudan a elevar la calidad del programa.

puntuación total **70**

Los Secretos de Alamut

Clasicismo sin Novedades



Pese a estar realizados por ordenador, los rostros son creíbles y sus gestos muy logrados.



Las escenas de acción se presentan mediante vídeos realizados con gráficos renderizados.

¿Una trilogía?, se sorprenderán algunos lectores al hablar de la serie que nos ocupa. En efecto, aunque en España sólo se han publicado los dos últimos capítulos, «La Leyenda del Profeta y el Asesino» y este «Los Secretos de Alamut», existe una primera entrega llamada «Pilgrim», que nunca se lanzó en nuestro país. Pese a tratarse de juegos independientes, presentan un argumento relacionado, creado por el escritor Paulo Coelho.

LEYENDAS ARÁBICAS

Con semejante celebridad avalando la trama del juego, es natural el argumento sea su punto más atractivo. Basado en diversas leyendas orientales propias de "Las Mil y una Noches", modificadas mediante diversos giros filosóficos, reflexiones, y sueños oníricos propios de los relatos de Coelho, la trama nos propone regir los designios de Tancrède de Nérac, un soldado templario que, en los tiempos de las Cruzadas, sufre la traición de Simon de Lancrois, un falso profeta responsable de numerosas atrocidades. La desesperación de Tancrède lo lleva a renegar de su religión, ocultar su identidad bajo el mítico nombre de Ay-Sayf, "la Cimitarra del Desierto", y perseguir hasta la muerte al falso Simon, para cumplir su venganza. En este tercer capítulo, Ay-Sayf ha encontrado, por fin, el rastro del profeta, lo que le llevará a penetrar en la inexpugnable fortaleza de Los Asesinos del Desierto, en busca del misterioso Viejo de la Montaña; a visitar el Templo de Santa Catalina, a los pies del Monte Moisés, o una vieja mina encantada, con la única intención de hallar a Simon de Lancrois y acabar con su vida.



EL DESARROLLO

La magia e imaginación de Paulo Coelho se deja sentir a lo largo de todo el juego, gracias a las escenas no interactivas excelentemente narradas por un anónimo escriba. Por desgracia, el desarrollo se apoya excesivamente en la presentación de un puzzle tras otro; apenas hay personajes secundarios, por lo que la trama se desarrolla con dificultad y la sensación de soledad es muy acusada. Los aspectos técnicos son correctos. Los gráficos sólo disponen de una resolución de 640x480 y color de 16 ó 24 bit, pero su definición y detalles son destacables. Tampoco lo hace la excelente banda sonora, ni el buen doblaje al castellano.

Como es obligatorio en una aventura gráfica en primera persona dotada de gráficos renderizados, dispone de un sistema de vista libre de 360 grados llamado CinViewTM, que brilla por su rapidez y suavidad.

«Los Secretos de Alamut» es, por tanto, una aventura correcta, admirable por su argumento y ambientación, pero que sufre de un excesivo número de rompecabezas que hay que resolver en una total soledad. Por suerte, a partir de la segunda mitad de la aventura Tancrède abandona el desierto, y aumentan las conversaciones y el uso de objetos, mejorando la jugabilidad. Es una pena que el juego sea algo corto, aunque puede durar una buena temporada, si nos imponemos el reto de superarlo sin ayuda de una guía.

J.A.P.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Punto de Mira

- Compañía: **KALISTO ENTERTAINMENT/CRYO**
- Disponible : **PC**
- Género: **VELOCIDAD/ARCADE**

Con el pretexto de ser un juego de carreras basado en la película "El Quinto Elemento" (en la que como recordaréis los coches volaban por los aires a toda mecha, al estilo de "Regreso al Futuro 2"), «New York Race» llega para demostrar a quien todavía no se lo termine de creer, que los arcades futuristas de conducción desenfrenada todavía tienen mucho que ofrecer; quizá más que nunca...



CPU: Intel o AMD a 400 MHz (rec. 600 MHZ) • **RAM:** 64 MB (rec. 128) • **HD:** 600 MB • **Tarjeta 3D:** Sí, TNT2 16 MB (rec. 32 MB) (DirectX 8, Direct3D) • **Multijugador:** Sí

TECNOLOGÍA:	75
ADICCIÓN:	82

La esencia de "El Quinto Elemento" se ha trasladado al juego con total fidelidad y ha sido ampliada con nuevos e imaginativos detalles. Puede que estemos de enhorabuena por poder disfrutar de un arcade al más puro estilo Playstation, pero hubiésemos agradecido la posibilidad de redefinir el teclado o escoger la resolución gráfica. Inicialmente el control resulta complejo, pero la curva de dificultad ha sido calculada precisamente para que no nos aburramos al cabo de tres partidas. Ganar el campeonato cuesta, y los enemigos no lo ponen nada fácil.

puntuación total **75**

New York Race

Diversión y futuro



El menú no es gran cosa, pero el movimiento del tráfico aéreo como fondo resulta interesante.

Adaptemos la libertad espacial de «Descent» o «Forsaken», tomemos prestada la aceleración vertiginosa de «F-Zero», utilicemos elementos de boicot al estilo de «Mario Kart» o recreemos el ambiente futurista de «Wipeout XL». Si a todo ello añadimos muchos otros aspectos de manufactura original, envueltos en el contexto de la película "El Quinto Elemento", obtendremos un juego trepidante llamado «New York Race». Es la mejor forma de describirlo que se nos ocurre.

ESCENARIOS CON VIDA PROPIA

Resultaría injusto e inapropiado referirnos a los recorridos de «New York Race» como simples circuitos, dada la enorme riqueza de detalles y originalidad de los elementos dinámicos que habitan cada nivel. El entorno ha sido pensado para evitar la linealidad presente en otros títulos de características similares, esquivando patrones predefinidos de conducción y contribuyendo a crear una atmósfera de juego "viva" (al margen de la calidad gráfica en sí).

Todo ello nos obliga a prestar especial atención a cualquier obstáculo móvil que pueda hacernos perder nuestra posición de ventaja por una colisión imprevista.

Calles completamente abarrotadas de aerocoches, ascensores gigantes que recorren verticalmente los edificios, trenes que cruzan los rascacielos de izquierda a derecha o paneles luminosos de inmensas proporciones son tan sólo ejemplos de lo que podremos encontrarnos en el microuniverso de «New York Race».

COMPETICIÓN SIN TREGUA

En las carreras del futuro el adversario no sólo es un competidor, sino un verdadero enemigo, o al menos así es como lo representan en «New York Race», siguiendo la tónica marcada por la mayoría de películas de Hollywood. Por ello, no será suficiente con demostrar nuestras habilidades al volante; deberemos utilizar toda clase de artimañas para conseguir escalar puestos en el marcador, sin importar cómo lo hagamos o a quién debamos eliminar de nuestro camino. A lo largo de la carrera encontraremos ítems de poder que nos permitirán tomar ciertas ventajas sobre los demás vehículos, protegiéndonos contra ataques, proporcionándonos impulsos de aceleración o permitiéndonos lanzar proyectiles de choque. Por supuesto, el contrario hará lo propio y usará esos ítems en nuestra contra siempre que se le presente la ocasión.

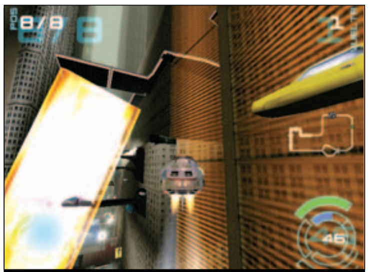
> La libertad de movimientos es un factor relevante, que nos permite hablar de una experiencia de juego diferente

JUGABILIDAD BIEN CALIBRADA

Competitividad de los adversarios, peligrosidad de los obstáculos móviles, complejidad de los recorridos y dificultad de control sobre nuestro vehículo son cuatro factores que no a todo el mundo pueden resultarle apetecibles, pero nosotros damos fe de que en este caso la unión de dichas características redunda en pro de la jugabilidad, y nos invita a la superación individual en cada partida.

«New York Race» utiliza un sistema de puntuación básico: sin éxito no hay recompensa. Por lo tanto, no podremos acceder a nuevos circuitos ni comprar nuevos coches si no damos nuestro "do de pecho" en cada carrera. A partir de ahí los factores citados anteriormente tomarán el control de la jugabilidad, desatando el "gusanillo" del jugador.

La libertad de movimientos y posibilidades de conducción permitidas son sin duda otro factor relevante para obtener una experiencia de juego diferente. Aunque los recorridos quedan limitados vertical y horizontalmente, su amplitud espacial nos permite realizar cambios de altura bruscos y desordenados, evitando que parezca que somos guiados por rieles invisibles. De ahí que el control del



Los vehículos que pueblan el escenario no son un adorno ni por asomo. Hay que tener mucho cuidado.

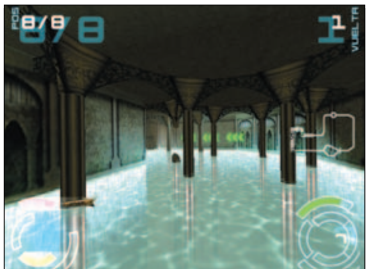


Pasar por meta no es ningún alivio, hasta el último instante de la tercera vuelta no hay nada decidido.

El entorno ha sido pensado para evitar la linealidad presente en otros títulos similares a «New York Race»



Las carreras son trepidantes, pero perder puestos por un pequeño choque puede llegar a ser frustrante.



Los escenarios están llenos de estructuras difíciles de sortear y áreas que son auténticos laberintos.



La complejidad de las carreras y los doce circuitos hacen que resulte un juego entretenido y difícil.

vehículo sea algo complejo en principio; a los ya clásicos virajes a izquierda/derecha y aceleración/frenado deberemos añadir las propulsiones hacia arriba y hacia abajo y la orientación del morro para realizar los pertinentes cabeceos verticales.

Este aspecto hace muy recomendable disponer de un joypad de al menos seis botones, preferiblemente con dos de ellos situados como L y R superiores. Será la única forma de mantener controlados los cambios de nivel sin perder de vista la aceleración o la dirección. Los adversarios tampoco nos darán un solo respiro. Un choque imprevisto seguramente significará perder varias posiciones en un abrir y cerrar de ojos, y si nos ponemos a tiro, encajaremos un proyectil entre pecho y espalda por obra y gracia de nuestros perseguidores que nos quitará "el sentido".

Pero para nuestra fortuna no todo será un calvario de dificultad. En cuanto dominemos nuestro aparato convenientemente y conozcamos los circuitos medianamente bien no nos resultará excesivamente complejo obtener todas las bonificaciones que nos permitirán seleccionar nuevos vehículos de calidad superior y acceder a nuevos escenarios. Además el nivel de daños de nuestro aerocoche baja muy despacio y existen campos de energía (boxes) que lo restauran a su estado original sin coste alguno.

MODOS DE JUEGO

El título cuenta con cuatro opciones de juego que amplían notablemente sus posibilidades. Al clásico modo de campeonato debemos añadir otros tres; la carrera en solitario, la carrera contrarreloj (batir el mejor tiempo de vuelta) y el Keirin (eliminación del último corredor). De todos ellos destaca por su originalidad el modo Keirin, que viene a ser algo parecido a eso de "¡tonto el último!". La pista se divide en varios tramos o "checkpoints" virtuales. El corredor que pasa en último lugar por cada checkpoint queda eliminado, aumentando de esta manera la competitividad hasta extremos impensables.

EN DEFINITIVA…

«New York Race» se presenta como un producto adictivo y atrevido que da un soplo de aire fresco al subgénero de conducción futurista, con unas características que sorprenden gratamente en cada uno de sus aspectos. Teniendo en cuenta además que el juego permite la participación de hasta ocho jugadores simultáneos mediante red local o Internet, queda claro que estamos ante un juego divertido del que se puede sacar mucho partido. Todos los amantes del vértigo y las velocidades extremas están de enhorabuena. Bien por Kalisto.

J.M.

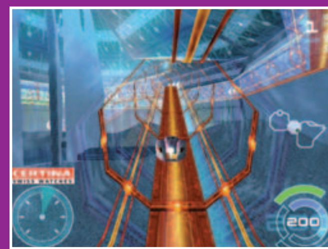
Configuración limitada



Parece claro que no estamos ante un juego destinado a una plataforma como el PC, sino más bien a una consola como PlayStation. De ello se derivan aspectos como su sencillez de configuración al más puro estilo "instalar y jugar". De hecho, si nuestra tarjeta es la adecuada y nuestro sistema suficientemente potente para ejecutar el programa, todo se configurará automáticamente dando paso de forma inmediataa los vídeos introductorios y a la pantalla de menú. Por el contrario, si alguno de los componentes hardware no cumple los requisitos mínimos, se nos impedirá acceder al juego. Afortunadamente los requerimientos gráficos no son exagerados. A pesar de la sencillez de configuración, «New York Race» utiliza adecuadamente las capacidades de las tarjetas 3D actuales, mostrando efectos visuales resultones. Ciertamente la instalación de «New York Race» es cómoda, pero los usuarios más expertos echarán en falta un menú de configuración que les permita escoger a voluntad los niveles de resolución gráfica, texturas, antialias o sombreado.

Ambientación de lujo





Como se puede ver en las imágenes, los escenarios de «New York Race» nada tienen que ver con circuitos cerrados de competición. En el recorrido del Centro Comercial, por ejemplo, pasaremos por zonas de ocio en las que se puede distinguir el bullicio de la gente comiendo en los restaurantes. Una música futurista a base de diferentes estilos (jazz, techno, blues, future-opera…) servirá para acompañarnos a lo largo del juego, y la cantidad de vehículos que abarrotan las calles nos sumergirá de pleno en esa Nueva York futurista de "El Quinto Elemento".

Además, en el juego hay un detalle que a buen seguro nos distraerá de la carrera en más de una ocasión: la publicidad. Sí, habéis leído bien. Como si se tratase del popular FIFA, las calles futuristas de «New York Race» han sido abarrotadas de paneles publicitarios con marcas reales de coches, relojes, electrónica o ropa, por citar algunas. Todo un guiño de originalidad (y seguramente ingresos adicionales para Kalisto Entertainment), y es que la moda de la publicidad "en escena", habitual en el cine, ya ha llegado hasta los videojuegos.





Punto de Mira

- Compañía: **MICROSOFT**
- Disponible : **PC**
- V. Comentada : **PC**
- Género: **SIMULADOR DE VUELO**

El título de referencia en el mundo de la simulación irrumpe justo a tiempo de ocupar las estanterías de las tiendas para la provechosa campaña navideña. «Microsoft Flight Simulator 2002» llega con la intención de hacerse un hueco en los discos duros de todos los fans del vuelo virtual. Y tras probarlo a fondo, durante horas y horas, mucho nos tememos que lo va a conseguir muy fácilmente.





CPU: Pentium II 300 MHz (rec. Pentium III) • **RAM:** 64 MB (recomendado 128 MB) • **HD:** 650 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (8 MB mínimo. DirectX 8.0) • **Multijugador:** Sí (Internet y Red Local)

TECNOLOGÍA:	84
ADICCIÓN:	89

La calidad gráfica de los escenarios es sorprendente. No se va a traducir el software. Hay que conformarse con la traducción de los manuales. Es cien por cien compatible con los aviones y escenarios de «Flight Simulator 2000».

puntuación total **88**



Microsoft Flight Simulator 2002

Volando en el Siglo XXI

Más de 20 años lleva «Flight Simulator» proporcionando auténtica sensación de vuelo para los que no pueden conseguirla pilotando aviones reales. En su versión 2002 la tónica general ha sido más continuista que anteriormente en parte por el buen nivel logrado con la edición 2000 pero también porque el mal momento por el que desgraciadamente está pasando el género no invita a hacer experimentos. Aún así, dentro de estos límites, «Flight Simulator 2002» ha enriquecido a su predecesor con muchos elementos nuevos hasta ocupar los 3 CD que ahora contiene la versión comentada.

Por un lado la "nómina" de aviones disponibles se ha ampliado con la incorporación del Cessna Skyhawk 172S, un divertido Cessna 208 Caravan Anfibio, el impresionante Jumbo 747-400 y en la edición profesional de este producto (el doble de cara, pero más completa) un bimotor Beech Baron 58 y un Cessna Grand Caravan, amén del editor de escenarios. Por otra parte las novedades no se han quedado sólo en los aviones disponibles. Nuevas opciones aparecen por primera vez con el respaldo de Microsoft (anteriormente ya existían mediante expansiones de otros fabricantes). Entre ellas conviene destacar el nuevo Control de Tráfico Aéreo (ATC) desarrollado en tiempo



Los amantes de las emociones fuertes puede que quieran volar con inesperados fallos mecánicos.



Las nuevas cabinas permiten una exploración total del interior, girando la vista como si se estuviera dentro.

real. Con este extra es posible mantener una comunicación fluida con los operadores de tierra y solicitar vectores para aproximaciones instrumentales, autorizaciones de despegue y aterrizaje, etc. Si a esto se le suma una ampliación del tráfico aéreo sobre los cielos con sus correspondientes mensajes de radio el panorama no puede ser más realista dentro de la cabina del avión. A esta sensación contribuye también el nuevo aspecto de las propias cabinas. La tecnología en materia de hardware ha echado una mano a Microsoft al aportar unas tarjetas aceleradoras 3D mucho más potentes que las que existían cuando apareció el anterior «Flight Simulator». Esto se traduce en unos nuevos cockpit virtuales mucho más reales donde todos los instrumentos funcionan.

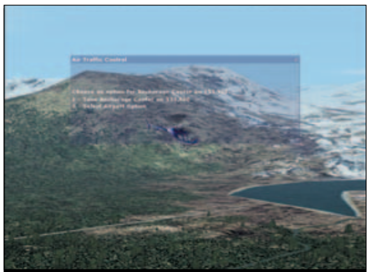
El apartado gráfico destaca especialmente por su calidad, con unos gráficos a 1024x768 y unos efectos climáticos impresionantes

PARA NOVATOS Y EXPERTOS

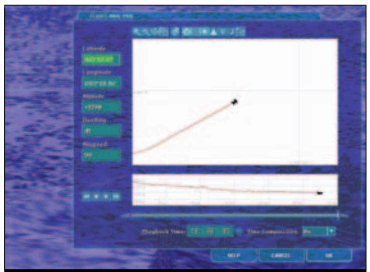
Los que se acerquen por primera vez al simulador de Microsoft no se van a sentir extraños. Aprender a pilotar también es mucho más sencillo con la edición 2002. Junto a la sustancial mejora de las lecciones de vuelo, se incluye un análisis de vuelo detallado con gráficos, así como todos los datos relevantes tales como altitud, rumbo, velocidad, etc. Una revisión de estos mapas puede valer para evaluar el trabajo



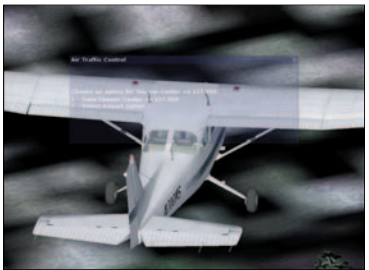
El juego incluye la posibilidad de llevar a cabo vuelos predefinidos sobre lugares famosos del mundo.



El vuelo con helicóptero sigue estando al alcance de cualquiera en este juego.



El análisis de vuelo permite comprobar, en un gráfico sencillo, como ha discurrido un paseo aéreo.



Si los escenarios resultan excepcionales, los aviones no lo son menos y resisten cualquier grado de zoom.

¿Hay alguien?

La novedad más aplaudida por los aficionados va a ser sin duda el control de tráfico aéreo, ya que amplía las funciones del piloto virtual dotándole de los mismos quehaceres que el piloto real. El contacto permanente con las torres de control facilita las rutas de aproximación así como las maniobras de despegue y aterrizaje. Como "pero" sólo se le puede poner uno: no se ha incluido ningún tipo de traducción de las conversaciones.





Gracias al ATC es posible solicitar informes sobre el tiempo a la torre de control.



Los recientes atentados han obligado a hacer cambios, como la imposibilidad de chocar contra los edificios.



Las condiciones climatológicas se pueden controlas desde este sencillo menú.

realizado a los mandos del aparato y corregir los errores que se hayan podido cometer.
Con la inclusión en la edición profesional de «gMax», una herramienta de modelado 3D propiedad de Discreet, todos los interesados en ampliar las posibilidades de «Flight Simulator 2002» cuentan con un instrumento potente que trabaja con formatos estándar.
Dado que el listón estaba muy alto con la versión anterior de este programa no ha sido necesario cambiar completamente el concepto. Con las novedades anteriormente citadas, y con una profunda remodelación de algunas características ya vistas en «Flight Simulator 2000», estamos ante el que puede ser llamado sin miedo a exagerar como el mejor simulador de aviación civil nunca visto, y lo que es mejor, el que tiene más posibilidades de ser explotado a fondo con el tiempo. Algunas de las características mejoradas son por ejemplo la recreación de las condiciones meteorológicas, especialmente las más adversas. Todo el nuevo motor gráfico permite unas tormentas muy reales a la vez que se suavizan las formaciones de nubes tan poco logradas en la versión anterior y que provocaron incluso la aparición de una expansión no oficial dedicada a solventar este contratiempo. En este apartado se da el curioso caso de que desde la página web oficial del juego se pueden descargar las condiciones climatológicas reales que acompañan a un determinado vuelo en el momento actual. No pasa de ser una característica anecdótica del

La nómina de aviones se ha ampliado con nuevos modelos, y se han mejorado sensiblemente todas las cabinas

programa mejorada respecto a lo aparecido en la versión anterior pero que da una idea de por donde han ido los pasos de los programadores a la hora lograr las más altas cotas de realismo.
En la misma línea han ido encaminadas las mejoras en el número y calidad de los vuelos prediseñados así como su localización al estructurarlos en diferentes categorías. Estos abarcan ahora casi cualquier situación de vuelo posible y facilitan que el jugador que se pone a los mandos de este programa sienta en primera persona experiencias reservadas únicamente a los pilotos reales.

GRÁFICAMENTE IMPECABLE

La llegada de las tarjetas 3D con 32 y hasta 64 MB dotadas de los nuevos chips gráficos de nVidia o ATI han permitido a Microsoft ciertos lujos impensables hasta ahora en la saga «Flight Simulator». El primero de ellos es disfrutar de una resolución gráfica de 1024x768 sin renunciar a un ratio de frames importante. Como contrapartida el equipo mínimo para ver en condiciones el programa ha subido en general un poco y se ha quedado en un Pentium II a 300 con 64 MB de RAM amén de la consabida tarjeta 3D con 8 MB como mínimo.
Aunque no hay más remedio que afirmar que tras probar el juego el esfuerzo económico se ve recompensado con creces.
Nunca antes se había podido disfrutar de un entorno gráfico tan logrado. El diseño de los propios aviones, su comportamiento dinámico, el movimiento de los elementos articulados en los aparatos, los propios aeropuertos, etc. Ningún apartado se ha librado de recibir un lavado de cara que se ha centrado principalmente en dotar de texturas más creíbles cada polígono. Los efectos de luz han seguido por el mismo camino de cambio beneficiándose de los avances en cálculos gráficos. Más de 21 000 aeropuertos de todo el mundo muestran ahora una nueva cara mucho más real que antes, más llenos de vida que nunca gracias a la nueva inteligencia artificial que recrea un espacio aéreo lleno de aviones que aterrizan, despegan o maniobran alrededor del jugador. Y la prestigiosa base de datos Jeppesen NavData proporciona soporte para rodear a los aeropuertos de los datos de navegación ILS, VOR, NDB y puntos de referencia de aproximación reales que configuran un entorno completamente creíble.

R.L.

Un título con pedigrí

Por paradójico que pueda parecer el "buque insignia" de la simulación aérea sobre PC tiene unos orígenes muy vinculados con Macintosh, la competencia. De hecho el primer «Flight Simulator» "voló" sobre un Apple II en 1978 gracias a Bruce Artwick, piloto y programador. Esta doble condición le permitió lograr un producto tan "redondo" que se vio obligado a crear versiones para otros soportes como por ejemplo el Commodore 64. Microsoft fue quien le contrató en 1981 para crear la primera versión compatible con un IBM PC. Desde ese primer «Flight Simulator 3D» hasta hoy, ha llovido mucho y gráficamente no hay comparación posible pero sí que hay algo de aquel primer producto que se mantiene y es su espíritu lúdico y realista. Vaya la siguiente lista como homenaje a un título mítico.

1978 Primera versión para Apple II
1979 Versión para Commodore 64
1981-82 versión 1.05 para IBM PC
1988 Versión 3.0 con manejo de ventanas y modo 2 jugadores
1989 Versión 4.0 en16 colores
1993 Versión 5.0 con escenarios foto realistas en 256 colores y un nuevo motor gráfico
1995 Versión 5.1 con ayudas a la navegación y escenarios por todo el mundo
1996 Versión para Windows 95. Incorpora soporte multijugador
1997 Versión «Flight Simulator 98». Incorpora soporte acelerador 3D, nuevas ciudades y a principios de 1998 kit de desarrollo.
1999 Versión «Flight Simulator 2000». Incluye el Concorde y gráficos más detallados
2001 Tras retrasarse la salida por los atentados de Nueva York, ve la luz el «Flight Simulator» más real de todos los tiempos.

Nuevas experiencias



La aparición de un nuevo modelo de avión va a suponer un nuevo mundo de sensaciones. Por primera vez se incluye en la saga «Flight Simulator» un aparato anfibio, una avioneta Cessna 208 Caravan con flotadores anfibios que viene acompañada de todos los efectos de sonido necesarios para poder operar con realismo desde cualquier medio acuático. Esto también ha influido en la realización gráfica de los ríos y mares que ahora son mucho más detallados y hasta poseen olas.

Punto de Mira

- Compañía: **BETHESDA SOFTWORKS**
- Disponible : **PC**
- Género: **AVENTURA**

En ocasiones, un nuevo programa consigue despertar una enorme expectación entre los usuarios al retomar un género interesante desde una perspectiva novedosa. Por desgracia, casi con la misma frecuencia el producto final se queda a mitad de camino, y aun contando con un planteamiento con tantas posibilidades como el de este «Sea Dogs» (un juego sobre la vida de un corsario del siglo XVI), lo que nos ha llegado, al final, a la redacción es otro CD que, por desgracia, no da la talla.



CPU: Pentium II 233 MHz (REC. 300 MHz) • **RAM:** 64 MB (REC. 128 MB) • **HD:** 760 MB • **Tarjeta 3D:** Sí, (8 MB DirectX) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA: 60

ADICCIÓN: 55

La combinación en un mismo título de elementos propios de los juegos de estrategia, acción y JDR posibilita una tremenda jugabilidad. El acabado técnico deja mucho que desear, alcanzando sólo grandes resultados en la parte que se desarrolla en alta mar. La falta de un modo multijugador acorta sensiblemente la vida de un programa que únicamente despertará el interés de los seguidores más incondicionales del género.

puntuación

total **55**



Sea Dogs

Hace aguas



Ni siquiera de noche estamos a salvo del ataque de las "alimañas" humanas que pueblan el océano.



Dejar las velas del contrario hechas "unos zorros" reduce su velocidad, impidiéndole maniobrar.

Iniciad una conversación sobre juegos de estrategia, y uno de los primeros nombres que saldrán a relucir será el de Sid Meier, el creador de «Civilization», la famosa saga que ha convertido la figura de este programador en un mito del mundo del videojuego y en una garantía de calidad y diversión. En 1987, partiendo de un concepto tremendamente original apareció su «Pirates», aunando componentes estratégicos y de acción en un mismo programa. Y esta es la misma premisa que han seguido los chicos de Bethesda Softworks a la hora de construir su «Sea Dogs»: Reunir en un solo juego todos los requisitos necesarios para una buena aventura de acción, con tintes estratégicos y la libertad de un JDR, utilizando todos los recursos tecnológicos y gráficos disponibles en la actualidad, con un entorno totalmente construido en 3D. El comienzo de esta aventura nos coloca en la piel de Nick, un joven enrolado en un mercante. Capturado por los españoles, escapa de su encierro, llegando hasta la isla de Highrock, donde reúne una tripulación y se dispone a comenzar una nueva vida como corsario.

BÚSCATE LA VIDA

A partir de este momento, podremos decidir prestar nuestros servicios a una de las potencias navales que se reparten el archipiélago (ya sean ingleses, franceses o españoles), o navegar sin bandera alguna como piratas fuera de la ley. Según escojamos cualquiera de las cuatro alternativas, así se desarrollará la línea argumental de la historia. Como sea que nuestra meta consiste en acumular la mayor cantidad de bienes materiales, aparte de solucionar las intrigas que salgan a nuestro paso tendremos que aprovisionar nuestro barco con mercancía que venderemos a mayor precio en otras colonias.

Una vez en alta mar, nuestra mayor preocupación consistirá en soportar los ataques de las naves enemigas y el acoso de los piratas o, en su caso, de abordar o hundir el mayor número de mercantes que tengan la desgracia de cruzarse en nuestro camino. Toda esta bendita experiencia se traduce en la clásica adquisición de niveles.

TRES EN UNO

Partiendo de estas premisas, la dinámica de juego se divide en tres partes bien diferenciadas: el componente JDR será el máximo protagonista durante la visita a las islas de nuestro archipiélago ficticio, mientras que las fases de navegación y combate naval serán resueltas bajo un punto de vista estratégico o de acción, según el caso.

> «Sea dogs» tiene un planteamiento original pero su dudosa calidad técnica y su carencia de modos de juego hacen de él un producto muy poco atractivo

En tierra firme, se nos ofrece al posibilidad de explorar los núcleos poblados de las diferentes islas en primera o tercera persona, indistintamente. Podremos interactuar con todos los personajes que encontremos en nuestro camino, ya sea solicitando información o algún tipo de servicio como simplemente enterarnos de los rumores más sabrosos. Dado que, como se ha comentado antes, el desarrollo de cada línea argumental depende directamente de nuestras acciones en este terreno, parece incomprensible la falta de cuidado técnico que sufre este aspecto del programa en especial.

Los movimientos de nuestro personaje son lentos y mal definidos, y la cámara que nos sigue en la vista en tercera persona resulta completamente ineficaz. A pesar del colorido y variedad de los decorados, la aplicación de texturas resulta demasiado lisa al ser aplicada a un entorno 3D tan simplificado.

Por supuesto, en este mismo escenario será donde efectuaremos todas las operaciones relativas al comercio, la fuente de nuestros recursos es imprescindible para nuestro progreso personal. A pesar de su importancia a efectos de juego, el tratamiento del tema sufre de la misma dispersión: Todo se reduce a una simple repetición de comprar barato y vender más caro. A tenor de la falta absoluta de un modelo más avanzado, que ofrezca una mayor variedad, el punto clave que podían



Los efectos de iluminación sobre las naves y las islas nos obsequian con vistas tan hermosas como la que se aprecia en la imagen. Los escenarios cuando viajamos en barco son uno de los puntos fuertes del juego.


En tierra firme podremos interactuar con todos los habitantes de cualquier isla.




La IA de nuestros contrincantes en el mar resulta tremendamente eficaz: el combate será largo.

Atracar en los muelles, debido a la escasez de opciones y a la mala ambientación, se acaba convirtiendo en una pesada rutina


Un sencillo interfaz nos permitirá cruzar de una punta a otra del archipiélago en breves instantes.

haber sido nuestros atraques en tierra, se transforma en una molesta formalidad a terminar lo antes posible.

SURCANDO LAS OLAS

Es, sin embargo, durante el tiempo que pasamos en alta mar, entre dos puertos (zona de comercio), donde el programa muestra sus mejores bazas. La navegación se lleva a cabo con la misma simplicidad de control de todo el programa, y tanto la vistosidad y colorido de las embarcaciones como el realismo plasmado en el oleaje son un verdadero regalo para la vista. La riqueza de detalles como la velocidad y dirección del viento (que lógicamente afectarán a nuestra velocidad), los efectos de iluminación dependiendo de la hora del día, y el movimiento de las naves se han cuidado enormemente. Incluso los sonidos del mar y las voces de los marinos favorecen a crear una atmósfera adecuada a la ambientación del juego. El rumbo a seguir se decide desde un sencillo interfaz que representa las localizaciones del archipiélago, y que se irá mostrando según vayamos explorando las distintas rutas, siendo posible escoger libremente la ruta para alcanzar nuestro destino. Volveremos a la pantalla de navegación siempre que lo deseemos, al avistar otros navíos o al ser atacados.

Estos encuentros no han de desembocar siempre en un combate inevitable; podremos ofrecer nuestros servicios como escolta a barcos mercantes, o beneficiarnos de la protección de una flota de barcos aliada, entre otras posibilidades.

El combate en «Sea Dogs» es muy simple; la mejor estrategia será proteger nuestra posición, procurando colocarnos fuera del alcance de los cañones de nuestros adversarios mientras buscamos un buen ángulo de tiro que nos permita disparar desde cualquier flanco o desde la retaguardia y ganar de esta manera y lo antes posible una situación de ventaja. Contamos con cuatro tipos distintos de munición para atacar al contrario (o ser atacados, no lo olvidemos) que afectarán a casco, velamen o tripulación, dependiendo de su naturaleza. Todo este proceso, para nuestra desgracia, es muy lento, tedioso, y requiere de mucha paciencia.

A pesar de contar también con la posibilidad de usar la vista en primera persona, la limitación visual de esta cámara nos impedirá comparar nuestra posición con la del rival, y no tardaremos en sentirnos como unos indefensos patos de feria, si al final decidimos utilizar esta cámara, a priori tan atractiva.

RESUMIENDO

A la hora de juzgar este producto en su conjunto, y muy a pesar de la relativa originalidad de concepto con que este proyecto arranca motores y de la escasez de títulos similares, la cruda realidad es que la nueva creación de Bethesda Softworks adolece de casi todos los elementos que pueden atraer la atención sobre un juego: un desarrollo demasiado simplista y lleno de agujeros, una dudosa calidad técnica en el conjunto del programa, una falta absoluta de modos de juego alternativos... Todos estos problemas pesan como una enorme losa sobre un título que no va más allá de ser un lavado de cara de aquel brillante «Pirates!».

Si bien los muy fanáticos del género podrán disfrutar con la experiencia, no es probable que «Sea Dogs» reciba muchas más atenciones. Un sobresaliente a la iniciativa, pero el resto, y disculpad el chiste fácil, hace aguas.

C.V.S.

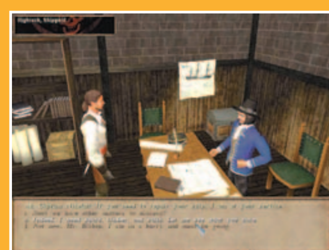
La importancia del modo multijugador

Otro misterio: la omisión de un modo multijugador en «Sea Dogs». De hecho, la ausencia de modos de juego alternativos en ninguna de sus formas. Y más hoy en día, cuando no hace falta más que un pequeño vistazo hacia las estanterías de cualquier tienda de software para darse cuenta de la saturación de nuevos títulos que ¿sufre? la industria del videojuego. Un juego con tantos altibajos no puede permitirse el lujo de pasar por alto lo mínimo que se le exige hasta a las licencias con más solera. La experiencia única que representan las partidas online pueden atraer constantemente nuevos adeptos al redil, alargando la vida del producto más olvidable. Y al contrario.

Errol Flynn, muérete de envidia



En el mejor de los casos, y si todo marcha como es debido, al cabo de un rato de sano intercambio de balas de cañón, estaremos en situación de abordar al enemigo, enfilando nuestra nave contra la suya, trasladando la lucha a términos de cuerpo a cuerpo. El mecanismo de combate cambia de igual manera, de tal forma que el resultado dependerá de un duelo singular y a sablazo limpio entre ambos capitanes.
Podremos efectuar ataques, fintas, y bloqueos para golpear y evitar ser golpeados. Los puntos de vida se corresponden con el número de tripulación aún en pie en ambos bandos; a imitación de «Heroes of Might and Magic», a mayor número de combatientes, más bajas causaremos con un solo golpe. Otro factor que influirá sobre el daño es el nivel de agotamiento de cada uno de los soldados de los frentes en disputa.
El control es engorroso, y cuesta varios intentos el llegar a cogerle el ritmo. Por desgracia, perder una pelea significa el fin de la partida, y el proceso de aprendizaje puede ser absolutamente frustrante, hasta hacernos perder la poca paciencia que nos quede, o renunciar al abordaje. Siempre podemos recoger como botín las mercancías que salgan a flote al hundir el barco del contrario. Pero eso es conformarse con las migajas.







Punto de Mira

- Compañía: **CYANIDE / FOCUS**
- Disponible : **PC**
- Género: **SIMULADOR**



Tras la salida de «Eurotour Cycling», aparece «Cycling Manager». Un discreto título de gestión que no aporta demasiado a la oferta de asumir el papel de un director de equipo



CPU: Pentium 233 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 460 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (4 MB) • **Multijugador:** Sí (LAN, Internet)

TECNOLOGÍA:	65
ADICCIÓN:	50

Los gráficos tridimensionales son discretos aunque hay nueve cámaras distintas. La jugabilidad es nula porque no se nos permite modificar nuestras estrategias durante la carrera. La elección previa de tácticas es la parte más entretenida del juego.

puntuación total **55**





La pantalla de selección del equipo nos permite elegir la formación más adecuada para la carrera.

Cycling Manager

El último del pelotón

«Cycling Manager» es un juego de planteamientos sospechosamente similares, pero de inferior calidad, a «Eurotour Cycling». En «Cycling Manager» seremos director deportivo de un equipo ciclista. Después de cargar el juego llegamos al primero de los numerosos menús que pueblan el programa, donde nos inscribiremos en la carrera que queramos disputar y, una vez inscritos, pasaremos a selecionar el equipo al que queremos pertenecer.

Y cada equipo dispone de un elevado número de corredores entre los que tendremos que elegir a los nueve idóneos para afrontar cada prueba. Cada corredor está definido por once características: la valoración global, rendimiento en llano, montaña, descenso y sprint, resistencia, recuperación (importante en las carreras por etapas), aceleración, agilidad, inteligencia y disciplina.

«Eurotour Cycling» superaba en todo a «Cycling Manager», que resulta muy poco interactivo



Cuanto más acercamos la cámara a los corredores, más se notan los polígonos que los conforman.



Este icono nos servirá para diferenciar al corredor que está recibiendo nuestras órdenes directas.

Como director deportivo, tendremos que elegir el papel que desempeñará cada uno de nuestros corredores a lo largo de la carrera, así como los objetivos que perseguirán y definir su comportamiento en cada momento exacto.

Aunque no parezca demasiado importante a priori, lo que hagamos en el menú de tácticas marcará inevitablemente el éxito o fracaso de nuestro equipo. Pero una vez que comencemos a correr ya no podremos modificar nuestra estrategia y estaremos vendidos si sucede cualquier imprevisto que no hubiéramos calculado, algo típico por otra parte.

EL MÍNIMO EXIGIBLE

Técnicamente «Cycling Manager» no es ninguna maravilla. La mayor parte del juego se desarrolla entre los diferentes menús, que no son demasiado profusos ni exhaustivos.

Los tres modos de juego disponibles son idénticos entre sí, aunque «Cycling Manager» también incluye opciones multijugador para red local o Internet –a través de Gamespy–.

El entorno tridimensional que aparece durante las carreras está correctamente realizado aunque sin alardes, ya que los modelos de los corredores son excesivamente cúbicos y faltos de detalle. El sonido es aceptable aunque escaso, ya que durante el juego apenas oímos efectos. Eso sí, el programa incluye varios cortes musicales en MP3 que podremos seleccionar durante el desarrollo de la partida.

Las comparaciones siempre son odiosas pero en esta ocasión son inevitables. «Eurotour Cycling» supera en todos los aspectos a «Cycling Manager». Los gráficos de aquel juego eran mejores, como mejor y mucho más completo era su apartado de mánager e infinitamente superior su jugabilidad.

La parte de configuración de tácticas y equipos es sin duda la más interesante, pero no lo suficiente como para suplir las enormes carencias de la parte de simulación, sobre todo teniendo en cuenta la existencia de un juego muy similar en el mercado, que le supera.

I.C.C.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Punto de Mira

- Compañía: **WIDESCREEN / CRYO**
- Disponible : **PC**
- En preparación : **PLAYSTATION 2**
- V. Comentada: **PC**
- Género: **ACCIÓN/AVENTURA**



Hace la friolera de nueve años, una por entonces desconocida Cryo lanzó al mercado su primer juego, «Dune», una curiosa y acertada mezcla de aventura y estrategia que se convirtió, desde el instante de su lanzamiento, en un clásico. Tras casi una década, Cryo retoma el tema y lanza «Frank Herbert's Dune», pero esta vez inspirándose en la alabada serie de televisión.



CPU: Pentium III 500 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 535 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (DirectX 8) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	**70**
ADICCIÓN:	**80**

puntuación

«Frank's Herbert Dune» mezcla acertadamente la acción contenida de juegos como «Metal Gear Solid» con toques de aventura gráfica. Los combates son semiautomáticos y poco realistas, y la cámara molesta en algunos momentos. Gracias a la variedad, el argumento, la música y el doblaje, el juego consigue entretener.

total **70**





En la nave debemos encontrar el percutor, que nos servirá para detectar a los enormes gusanos.

Frank Herbert's Dune

Algo irregular

En los últimos años Westwood parecía haberse apropiado de todo lo que tuviera que ver con «Dune» a la hora de desarrollar un videojuego, pero Cryo desea recuperar el protagonismo de esta serie que ella misma inauguró, con este «Frank Herbert's Dune». En esta ocasión, ha encargado el proyecto al desconocido estudio Widescreen. Sus componentes no son, ni mucho menos, unos novatos, pues han participado en la creación de juegos del calibre de «Outcast», «Prisoner of Ice», «Alone in the Dark III» o «Worms».

LA LUCHA POR LA ESPECIA

Tal como se ha comentado, «Frank Herbert's Dune» es una versión bastante libre de la serie de televisión, de la que ya se está planeando una continuación. Aunque sigue el mismo argumento, los personajes tienen un rostro diferente, y el juego comienza justo en el momento en que Paul Atreides, el heredero de la Casa de los Atreides, es acogido por los Fremen, es decir, casi en el segundo tercio de la versión televisiva. Al menos, se han respetado los escenarios y el desarrollo, pero resulta complicado asociar los protagonistas computerizados con los televisivos. En pleno auge de las texturas fotográficas y las tarjetas aceleradoras de cuarta o quinta generación –ya hemos perdido la cuenta– esto no tiene justificación, salvo por problemas de derechos. La trama nos transporta a un nuevo universo



Los gráficos no son geniales, pero los efectos de luz y partículas elevan la calidad técnica del conjunto.

argumentalmente cuidado hasta el más mínimo detalle, gracias a la herencia de los libros. En el lejano año 10191, nos sumergimos en la típica lucha por el poder entre dos facciones militares, las Casas de Atreides y de Harkonnen, en disputa durante generaciones por el control del planeta Arrakis. Más conocido por el nombre de Dune, se trata de un pedazo de roca desértica sin interés, salvo por un pequeño detalle: es el único lugar del Universo donde crece la Especia, una sustancia

> Para superar los obstáculos es necesario actuar con sigilo y evitar ser detectados, al más puro estilo «Metal Gear Solid»

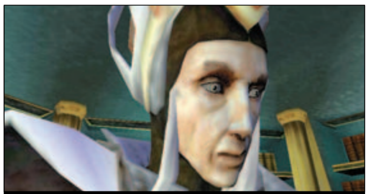


¡Hora de correr! Aquí la cámara enfoca de frente y no deja ver la especia que frena la carrera de Paul.

que sirve de combustible a las naves intergalácticas. Durante la primera parte de la historia el Conde Leto, padre de Paul Atreides, el protagonista, es asesinado, mientras él y su madre son abandonados en el desierto. Contra toda esperanza, consiguen esquivar a los gigantescos gusanos de arena, y llegar hasta un asentamiento Fremen. Aprendiendo a sobrevivir entre los innumerables peligros, las tormentas de arena y la vida dura del desierto, Paul Atreides maquina su venganza.

ANIQUILA, PERO CON SIGILO

Para dar vida al juego, Widescreen ha optado por crear una aventura de acción 3D en tercera persona. Dos tercios de acción y un tercio de aventura para ser exactos, tal como a ellos les gusta recalcar. El juego sigue fielmente la trama del libro, gracias a las abundantes escenas no interactivas y los diálogos con los personajes. Al principio, Paul Atreides debe ganarse la confianza de los Fremen, por lo que deberá superar varias pruebas físicas, así



La sacerdotisa nos presenta la historia de Dune. Las escenas no interactivas son muy abundantes.



No hemos sido lo suficientemente habilidosos para escapar del gusano. Hora de cargar una partida grabada.

La cámara no ayuda mucho: al pegarnos a las paredes o desenfundar se sitúa casi a ras de suelo, pero luego no recupera su posición inicial



No todo es matar: debemos explorar misteriosos templos y hablar con numerosos personajes.



Para atacar por la espalda, debemos caminar con sigilo. Por desgracia, los pasos retumban mucho.



Para eliminar a un Harkonnen hay que acercarse a un metro y pulsar disparo. Demasiado fácil...

como aprender a detectar y esquivar los enormes gusanos que pueblan la superficie de Dune. Más tarde, se embarcará en peligrosas misiones para acabar con los contrabandistas de especia, localizar escondites secretos, atacar las naves de los Harkonnen, o sabotear sus instalaciones.

Los distintos niveles no se superan disparando a diestro y siniestro, sino que es necesario actuar con sigilo y evitar ser detectados, al más puro estilo «Metal Gear Solid». Para ello, Paul puede pegarse a las paredes, rodar en varias direcciones, espiar por las puertas, y caminar sigilosamente. A destacar, el curioso sistema de regeneración de energía: cuando Paul realiza actividades físicas aumenta su nivel de sudor, que es recogido por un destilador y convertido en agua. Por tanto, a mayor actividad física, más energía en reserva. En parte, una contradicción con el sistema de juego, que exige evitar ser detectado.

TÉCNICA DISCRETA

Es una lástima que Widescreen no haya puesto un mayor esmero en los distintos tipos de combate. La mayoría de las acciones son semiautomáticas: cuando Paul se acerca al enemigo por detrás, aunque se encuentre a un metro de distancia, basta con pulsar el botón de ataque para que, de forma mágica, la cámara cambie de ángulo y veamos como el protagonista tiene a su enemigo inmovilizado por el cuello. Algo parecido ocurre con el sistema de puntería, pues detecta los blancos automáticamente. Además, mientras apuntamos con el arma no es posible girar al personaje. La cámara no ayuda mucho: al pegarnos a las paredes o desenfundar el arma se sitúa casi a ras del suelo, pero luego no recupera la posición inicial, y hay que ajustarla cada poco tiempo. Todo esto se ha hecho para facilitar los combates, pero resta protagonismo al jugador. Y tampoco se entiende cómo no se ha incluido una opción para redefinir las teclas.

Por lo demás, Widescreen ha realizado un buen trabajo, a la hora de llevar el universo de Dune a la pantalla del ordenador. Los gráficos no son nada del otro mundo, pues son algo vacíos en los exteriores y carentes de detalle en los primeros planos. Los rostros son demasiado artificiales e inexpresivos, y no consiguen que nos creamos que estamos tratando con personajes reales. Afortunadamente, los efectos especiales de fuego y partículas están muy bien conseguidos, al igual que las sombras que se dibujan según las leyes físicas. Éste es un detalle importante, pues las sombras puede utilizarse para detectar la presencia de un enemigo antes de entrar en una nueva sala. Lo mejor del juego es la impresionante banda sonora y el sonido en 3D, aunque algunos efectos sonoros no están todo lo logrados que debieran. Finalmente, el buen doblaje al castellano ayuda a empaparnos de la excelente trama del juego.

Si las preocupantes carencias en el sistema de combate no os importan demasiado, disfrutaréis con esta acertada mezcla de géneros.

J.A.P.

Infiltración

Al contrario que en otras aventuras de acción donde prima el dedo en el gatillo y las alocadas carreras para alcanzar la salida del nivel, «Frank Herbert's Dune» se toma las cosas con calma. Pero cuidado, eso no significa que el juego esté carente de tensión. Al contrario, infiltrarse sin ser visto en una fábrica de especia Harkonnen para sabotearla o aniquilar a un grupo de traidores contrabandistas, causa bastante estrés.



Paul Atreides deberá superar numerosos niveles ayudándose de sus poderes mágicos, aprendidos de los Fremen, pero también pegándose a las paredes para evitar ser visto, asomándose a las puertas para detectar a sus enemigos, y rodando por el suelo para evitar sus balas. Nadie le dijo que recuperar el control del planeta Dune iba a ser una tarea sencilla...

Dune: la serie de televisión





«Frank Herbert's Dune» está basado en la serie televisiva del mismo nombre, emitida por Telecinco hace unos meses con el nombre de «Dune: La Leyenda». Cuando se estrenó en Estados Unidos batió el record de audiencia de una serie de ciencia ficción en un canal de cable. Está protagonizada por William Hurt como el conde Leto, y Giancarlo Gianini como el Emperador, junto a otros actores menos populares: Alec Newman, Julie Cox y Saskia Reeves. Dotada de un elevado presupuesto, cuenta con unos meritorios efectos especiales, impresionante vestuario, y un elogiable diseño de interiores. La fotografía de Vittorio Storaro es atractiva, pero se vuelve algo artificial en las escenas del desierto. Igualmente, la trama es un poco lenta en las dos horas finales, culminando en un final previsible y falto de emoción. Columbia ha editado en España una extraordinaria versión DVD, con una calidad de imagen sublime y un fantástico sonido 5.1. De hecho, éste es uno de los escasos DVD donde las voces no sólo suenan por el altavoz central, sino que saltan de un "speaker" a otro, según dónde se sitúe el interlocutor.





- Compañía: **MICROSOFT**
- Disponible : **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**



Los seguidores de los muy variados títulos de estilo «Tycoon» no se volverán locos con esta incursión de Microsoft en el género.
Y si bien es cierto que el curioso planteamiento de «Zoo Tycoon» resulta original por su temática, su diseño carece de la complejidad que se puede y debe exigir para un título que pretenda emular éxitos de juegos como son los estupendos «Simcity 3000» o «Theme Park».



CPU: Pentium 233 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 250 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	55
ADICCIÓN:	60

Una vez completada la construcción del parque las opciones de juego se reducen drásticamente. La gran cantidad de información incluida sobre todos los animales lo convierte en una divertida herramienta educativa. El motor gráfico del juego está bastante anticuado para los tiempos que corren.

puntuación total **60**



Zoo Tycoon

Un Tycoon descafeinado



Los animales necesitan un habitáculo para dormir, y algunos precisan uno especial según su especie.



Nuestro parque puede contar con otras numerosas atracciones, como tiovivos o teatros.



El juego nos proporciona un completo informe de nuestra situación mediante todo tipo de gráficas.

«Zoo Tycoon» es, a todos los efectos, una revisión del concepto clásico de simulador de parque de atracciones introducido por juegos como, por ejemplo, «Theme Park» o «Roller Coaster Tycoon», con la única particularidad de que las montañas rusas y el resto de atracciones han sido sustituidas por recintos con animales salvajes en su interior. Este cambio, que en principio podría parecer original sufre, sin embargo, de una grave carencia de interactividad, y es que una vez instalados en sus jaulas los animales apenas sí nos ofrecen algún entretenimiento. Por otra parte, en prácticamente todo lo demás «Zoo Tycoon» es un calco de los juegos anteriormente mencionados, por lo que esa supuesta originalidad se queda bastante diluida.

ESCASEZ DE OPCIONES

Como es habitual en los títulos de este género el sistema de juego de «Zoo Tycoon» combina una parte de diseño, que en este caso se materializa en el planteamiento y construcción de las jaulas de todos los animales así como de los caminos, adornos y tiendas del parque, con otra de gestión económica en la que debemos ajustar el precio de entradas y servicios para obtener los mayores beneficios posibles. El equilibrio entre estos dos apartados no está demasiado conseguido y, aunque las posibilidades de construcción son muy abundantes y nos permiten personalizar el aspecto del parque hasta el más mínimo detalle, en la gestión de todo el aspecto económico nuestras opciones son bastante escasas. A la hora de jugar nos encontraremos en primer lugar con un gran recinto vacío, vallado, dentro del cual tenemos libertad absoluta para construir nuestro parque. El proceso a seguir, que habrá que repetir una y otra vez, es seleccionar una zona de tamaño adecuado para el número de animales que queremos exhibir, cerrarla mediante una valla y, tras colocar en su interior a los animales en cuestión, adecuarla a los gustos y necesidades de estos. Para ello contaremos con una gran cantidad de información sobre el hábitat y las costumbres de cada animal que, afortunadamente, ha sido traducida íntegramente a nuestro idioma, así como con una abundante variedad de posibilidades a la hora de aplicar diferentes tipos de terreno o vegetación. El principal problema en este sentido es que son los propios animales los que nos indican, mediante un expresivo icono sonriente o enfadado, si cada elemento introducido en su jaula es o no de su gusto, de forma que toda nuestra labor se reduce a ir añadiendo elementos de un tipo hasta que el animal nos indica que paremos. En resumidas cuentas, nuestras opciones se limitan a elegir determinando queremos colocar cada cosa (los árboles, las rocas, la hierba o el barro),

El sistema de juego no aporta prácticamente nada nuevo ni interesante que no se haya visto con anterioridad



Si usamos un objeto que desagrade a los animales, estos nos lo indicarán con un icono de enfado.



El aspecto general de los recintos de cada animal influye directamente sobre su felicidad, pero también es muy importante porque cuanto más agradable sea el recinto más dinero donarán los visitantes al zoo.

El limitado motor gráfico permite que sus requisitos técnicos estén al alcance de todo el mundo



Cuando todo el espacio se ha ocupado nada queda por hacer salvo contemplar a nuestras criaturitas.



Existe la posibilidad de girar la vista a intervalos de 90º para ver las zonas ocultas por árboles.



Si conseguimos alcanzar unos niveles de calidad elevados obtendremos recompensas económicas.

pero no su cantidad. Por otra parte, además de las jaulas de los animales, que lógicamente son el apartado más importante del juego, también tenemos que hacernos cargo de construir toda la infraestructura del parque, desde los caminos o los bancos y farolas, hasta los puestos de comida y bebida, y en este apartado, eso sí, no tenemos más limitación que la del dinero que queramos emplear.

Por último, las otras opciones en las que podemos gastar nuestro dinero son, por un lado, contratar personal para que se ocupe de los animales, del mantenimiento y la limpieza o de guiar a los visitantes, y, por el otro, investigar para que cada cierto tiempo se vayan haciendo disponibles nuevos animales exóticos, plantas, instalaciones o habitáculos.

En cualquier caso el mayor problema del juego radica en que la diversión sólo dura mientras diseñamos y creamos el parque, ya que cuando éste está acabado todo se reduce a ver circular a los visitantes y a, muy de vez en cuando, reemplazar algún elemento roto o a contratar nuevo personal. Afortunadamente los mapas que se han incluido en el juego son convenientemente grandes, de manera que podemos pasarnos bastante tiempo construyendo antes de llenarlos. Además, también se incluyen en el juego un buen número de escenarios, de diferentes niveles de dificultad, que aumentan el interés al introducir objetivos concretos, tales como alcanzar un determinado índice de popularidad del parque o un cierto porcentaje de felicidad de los animales antes del tiempo establecido. Hay que destacar igualmente que Microsoft ha anunciado su intención de colocar en Internet nuevos escenarios y objetos –algunos, de hecho, ya están disponibles–, algo que, sin lugar a dudas, aumentará el valor del juego, así como su vida útil.



EL TAMAÑO IMPORTA

«Zoo Tycoon» utiliza un motor gráfico 2D con perspectiva isométrica con un aspecto y unas funciones muy similares a las de títulos como «Simcity 3000» o similares que, a pesar de estar bastante anticuado tecnológicamente hablando, destaca especialmente por el gran nivel de detalle alcanzado así como por su colorido rico y alegre que le da un aspecto muy agradable. No obstante, el apartado gráfico del juego se ve lastrado por un problema importante, y es que el título carece de un nivel de zoom suficientemente cercano. Así, «Zoo Tycoon» nos permite situarnos lejos de la acción o muy lejos, pero si intentamos acercarnos lo único que obtenemos es una imagen terriblemente pixelada. Este problema es especialmente doloroso porque no se trata de construir los edificios de una ciudad, sino de animales y personas, y resulta irónico que mientras que las primeras pueden incluso ser seleccionadas individualmente para examinar sus opiniones o sus necesidades, aparezcan al mismo tiempo en la pantalla como poco más que pequeñas manchitas de color. Además, y en lo que respecta a los animales, aunque es cierto que durante un rato resulta bastante entretenido contemplarlos en sus jaulas, y ver como corren y saltan o se pelean los unos con los otros, al poco tiempo las animaciones se acaban volviendo de lo más repetitivas y rutinarias.

EN RESUMEN

«Zoo Tycoon» es, en resumidas cuentas, un juego basado en una idea con un innegable atractivo pero con un desarrollo muy poco original, a la larga. La ingente cantidad de información incluida sobre el mundo animal así como su sencillo planteamiento lo convierte en un juego ideal para los usuarios más jóvenes que, solos o en compañía de sus padres, pueden utilizarlo como una herramienta de aprendizaje y entretenimiento.

Sin embargo, para los usuarios más expertos, especialmente aquellos que no tengan demasiado gusto por este tipo de juegos, «Zoo Tycoon» sólo resulta entretenido durante un limitado periodo de tiempo.

J.P.V.

Escenarios de repuesto

Probablemente la forma más interesante de jugar a «Zoo Tycoon» sea a través de los escenarios incluidos en el CD, ya que al introducir un objetivo concreto en la acción contribuyen a eliminar en gran parte la monotonía que se instala en las partidas una vez completada la construcción de nuestro parque zoológico. Consciente de ello Microsoft ha anunciado que irá colocando de forma periódica en su página web nuevos escenarios para que cualquier usuario pueda descargárselos sin ningún problema desde el propio menú del juego. Por otra parte, además de escenarios también se podrán descargar de Internet nuevos animales que añadir al ya de por sí completo catálogo del juego, así como otros objetos para decorar y mejorar nuestro parque.

Cuestión de detalle

«Zoo Tycoon» permite jugar en tres resoluciones diferentes, 800x600, 1024x768 y 1280x1024, pero tanto la primera como la última,resultan muy poco adecuadas. Igualmente, podéis ver que ni siquiera en la resolución más adecuada el tamaño de los animales y personas pasa de diminuto.

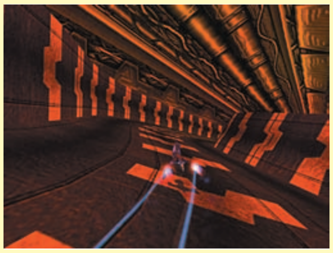


Punto de Mira

- Compañía: **CRYO**
- Género: **VELOCIDAD / ARCADE**
- En preparación: **PC**



«Megarace 3» es la última entrega de una saga nacida en 1994; un arcade de carreras espaciales con apariencia de programa de TV; es entretenido y rápido, pero no termina de convencer del todo

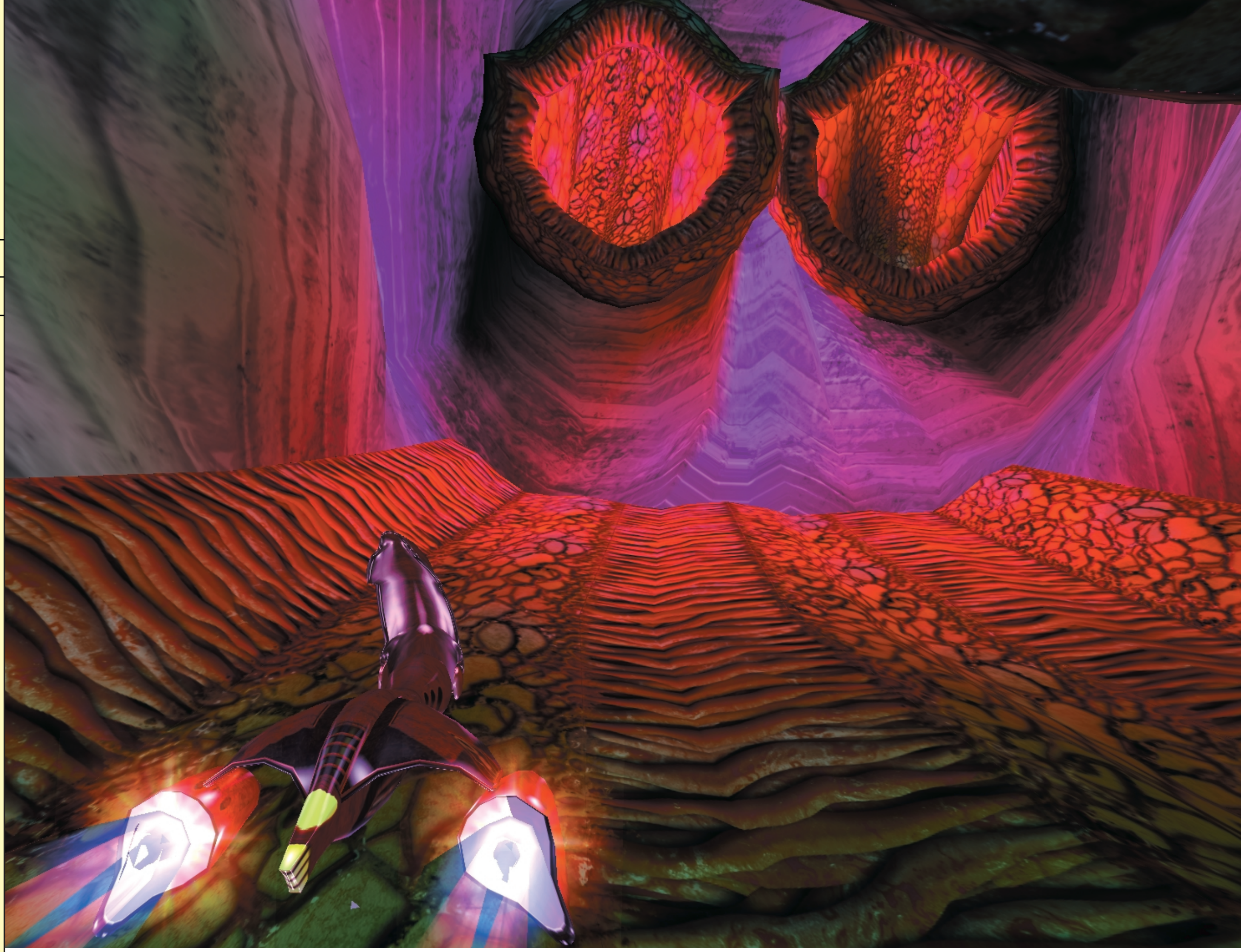


CPU: Pentium 500 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 30 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (16 MB) • **Multijugador:** Sí (LAN, internet)

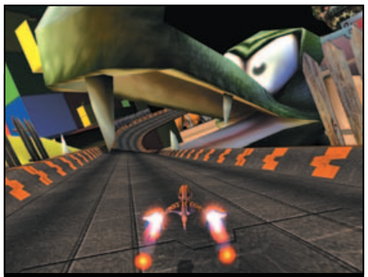
TECNOLOGÍA:	70
ADICCIÓN:	60

La calidad de los gráficos es alta, pero el extraño diseño de naves y escenarios confunde y abruma al jugador. El jugador nunca se siente demasiado inmerso en las competiciones. Todos los textos y voces han sido doblados al castellano.

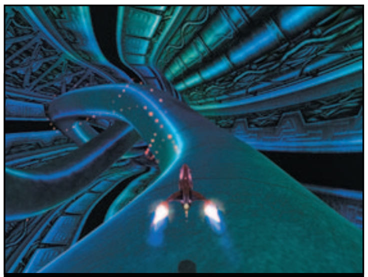
puntuación total **60**



Megarace 3
Entretenimiento limitado



Algunos escenarios estarán "vivos" y no dudarán en atacarnos a las primeras de cambio.



Los circuitos serán tan coloristas y psicodélicos que, a veces, nos resultará complicado orientarnos.

«Megarace 3» es un correcto arcade de carreras que, aunque no consigue emocionar al jugador, sí que provee de un entretenimiento divertido y saludable. Este tercer capítulo incluye suculentas novedades y, tecnológicamente hablando, supone un gran salto cualitativo con respecto a sus predecesores. Por primera vez en la saga, el juego emplea un motor completamente tridimensional que funciona en tiempo real. En las dos primeras partes del juego, los escenarios eran renders precalculados sobre los que se superponía el sprite de los vehículos. Ahora, tanto escenarios como vehículos han sido modelados en 3D y el nuevo engine permite gestionar todos los elementos gráficos presentes en la carrera, sin por ello limitar la velocidad de proceso, ni la espectacularidad de los efectos especiales.

ESCENARIOS VIVOS

En «Megarace 3» el jugador encarna a un piloto llamado Enforcer y su objetivo será ganar todas las carreras, aunque para ello tenga que abatir a los rivales. Lo malo es que una extraña plaga ha afectado a aquellos planetas en los que se desarrollan las carreras, provocando extrañas mutaciones en la mayoría de los circuitos. Esto se traduce en que algunas partes de los escenarios están animadas y no dudarán en atacarnos cuando pasemos cerca de ellas. Una idea innovadora que aumenta el interés del juego, pero que no acaba de funcionar bien por culpa del extrañísimo diseño de los circuitos. Y es que, a pesar del estupendo trabajo de los grafistas, los recorridos son muy confusos y el jugador, más que preocuparse por defenderse de los ataques o competir con otras naves, centra toda su atención en conducir la suya por el camino correcto.

UN ENGINE DIFERENTE

El programa incluye cinco modos de juego distintos: arcade, carrera, práctica, catástrofe y un multijugador (que permite a competir simultáneamente a ocho jugadores en los dos primeros modos). Destaca por su originalidad el modo "catástrofe", en el que el jugador intentará completar un circuito ante los incesantes ataques de la "naturaleza mutada". Los Power-Ups o Bonus juegan un papel fundamental en «Megarace 3». Estos Bonus aparecen diseminados por el recorrido y añaden nuevas capacidades a nuestra nave, como munición, propulsión extra o escudos defensivos. Las naves disponen de tres modos de conducción –ataque, defensa y velocidad–, de tal forma que el efecto que causan los Power Ups dependerá del modo que tengamos activado. Por ejemplo, no podremos disparar a nuestros enemigos hasta que no recojamos un Bonus, y tampoco podremos hacerlo si no activamos el modo de ataque. En esta edición del juego, los Power Ups son determinantes para vencer. El control de la nave es bueno y la IA de los enemigos es escalable (o eso se supone), aunque en la práctica da la impresión de que los rivales están compitiendo en una carrera distinta.

CONCLUSIÓN

«Megarace 3» es un juego correcto, pero no consigue todos los objetivos que se había propuesto. En su contra, cabe decir que es demasiado similar a juegos como «Extreme G3», «POD» o «Wipe Out» –y más desde que los coches que aparecían en anteriores entregas han sido sustituidos por naves espaciales–, si bien es cierto que incorpora suficientes novedades como para diferenciarlo del resto. Es un juego divertido y recomendable como entretenimiento ocasional, pero si buscamos algo más, quizás deberíamos hacernos con un juego más adictivo y mejor equilibrado.

I.C.C.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Fritz For Fun 2

La referencia de un campeón



- Compañía: **DRAQUE MULTIMEDIA**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**

CPU: 486 DX2 66 300MHz • **RAM:** 8 MB • **HD:** 3 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No



Una de las referencias para los amantes del ajedrez debe ser, sin duda, «Fritz for Fun 2» que propone multitud de horas de juego y aprendizaje. Son muchas las virtudes que presenta: una interfaz y un doblaje en castellano, y una elevada inteligencia artificial que le hará aprender de los errores del contrario. «Fritz for Fun 2» está diseñado tanto para principiantes como para expertos. Jugadores de la talla de Kasparov se entrenan y analizan jugadas con él. Se incluye una extensa base de datos con las mejores partidas y con infinidad de métodos de apertura. Si a todo ello le añadimos unos requisitos muy bajos y un precio razonable nos encontramos con un juego muy completo. El acabado gráfico es sencillo pero resultón y lo cierto es que la tecnología no es la cualidad principal sobre la que se apoye un juego de ajedrez. Sencillez, potencia de juego, bajo precio…tres argumentos de peso que nos permiten hablar del juego como un referente de los adeptos al ajedrez.

A.L.C. **70**

Lotus Challenge

Leyenda viva



- Compañía: **VIRGIN INTERACTIVE**
- Disponible: **PLAYSTATION 2**
- Género: **VELOCIDAD / ARCADE**

Uno o dos jugadores • Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock

Cuando alguien nombra la palabra Lotus a todos nos viene a la cabeza un deportivo de escándalo, aunque para muchos la misma palabra les recuerde una base de datos para ordenadores. Desde hace décadas la legendaria marca viene fabricando modelos casi exclusivos, que ponen la carne de gallina a los amantes del motor con tan solo contemplar uno de sus prototipos.

La experiencia es aún mayor si alguien consigue ponerse a los mandos de uno de ellos. Por desgracia esto último está al alcance de sólo unos pocos privilegiados, y para ello Virgin Interactive nos propone una simulación de estos bólidos a través de un título fascinante para PlayStation 2.

A pesar de no ser, ni mucho menos, lo mismo conducir un coche en la realidad o a través de un simulador, hay ocasiones en las que el motor de desarrollo y los detalles propios del juego nos sumergen de tal modo en la velocidad que acabamos por un momento creyendo estar montado sobre cuatro ruedas. Es aquí donde «Lotus Challenge» hace su aparición en escena y propone una simulación bastante real basándose en cosas tan importantes como el dual shock del pad de control.

A medida que cogemos velocidad con uno de estos monstruos del asfalto el mando va adquiriendo una mayor vibración llegando a parecerse bastante a las transmitidas por un volante de verdad cuando pasamos de cierta velocidad. Por si esto fuera poco la vibración es progresiva, algo que no habíamos visto hasta la fecha.

Toy Trains

Pequeña escala



- Compañía: **TAKE 2 INTERACTIVE**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA / INTELIGENCIA**

CPU: Pentium II 266 MHz MMX • **RAM:** 32 MB • **HD:** 400 MB • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** No

Dicen que pensar es una de las claves de la sabiduría y el éxito, y en el caso de «Toy Trains» esta afirmación resulta más que convincente. En este juego tendremos el privilegio de llevar a su destino a las maquetas de los trenes de forma segura y sin sobresaltos. La mecánica de juego es bien sencilla, al inicio de cada nivel se nos indica el número y ubicación de los trenes que hemos de llevar a un punto de destino también marcado. Esto no sería tan sencillo si no fuera porque en el camino existen obstáculos como zonas de vía sin construir, túneles aún por excavar y puentes que sólo son capaces de soportar el paso de un vagón. Para solucionar todos estos problemas el juego nos pone en cada nivel a nuestra disposición una serie de recursos limitados (cambios de agujas, trenes constructores, reparadores…) que bien administrados nos permitirán afrontar un viaje tranquilo. Por si a alguien no le ha quedado claro, el juego dispone de un tutorial con seis niveles que ayudará a aprender a controlarlo.

Si algo hay que destacar en este título es su alta jugabilidad. Su calidad gráfica puede tacharse de aceptable, teniendo en cuenta que a pesar de no ser espectacular, muestra con gran acierto ciertos detalles, sin embargo el sistema de manejo de cámaras es en exceso incómodo cuando es el ordenador quién lo hace de forma automática, llegando a marearnos si nos descuidamos. Encontramos además un contraste extraño de idiomas en el que la interfaz se muestra en francés mientras que el resto de pantallas y explicaciones se encuentran en nuestro idioma.

«Toy Trains» es un juego sobre todo divertido y educativo, pero muy sencillo, apto para todos los públicos.

I.S.A. **50**

Mortadelo y Filemón: El escarabajo de Cleopatra

Sol, arena y …



- Compañía: **ZETA GAMES**
- Disponible: **PC**
- Género: **AVENTURA**

CPU: Pentium 166 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 300 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** Sí (TCP / IP)

Ya estamos bastante acostumbrados a encontrarnos a estos dos aventureros sumidos en una investigación de la que habrán de salir airosos gracias a nuestra ayuda. Como en anteriores entregas la principal cualidad de esta aventura es su dificultad. Y esto, si «El Escarabajo de Cleopatra» se creó con la intención de llegar al público más pequeño, puede ser un error, ya que su alta dificultad eclipsa por completo las virtudes, que aunque escasas, existen. La concepción de los personajes en lo que respecta a la parcela gráfica del juego es exacta a lo que todos conocemos en los cómics. Está visto que los clásicos nunca mueren y la gente que conoce a Mortadelo y Filemón desde la infancia agradece que no se intente jugar con el aspecto físico de los mismos, intentando crear títulos con estos personajes dónde la ambientación no sea de dibujo animado. Los diálogos conservan la esencia del humor que siempre ha caracterizado a estos personajes recreando frases y transformaciones físicas de Mortadelo de forma acertada. El idioma, completamente en castellano, ayuda a comprender y seguir una aventura creada para todos los públicos que, quizá, sea excesivamente difícil.

Aunque eso puede ser tanto un fallo como una virtud.

A.L.C. **55**







Los modelos están fielmente diseñados, sin alejarse de lo que son los vehículos reales, y dispondremos de coches de todas las épocas, desde los más antiguos hasta los actuales de 2001. Un título creado bajo el patrocinio de la prestigiosa marca Lotus que, por suerte o por desgracia para los amantes de la velocidad, sólo podremos encontrar en PlayStation 2.

I.P.P. **75**

El Capitán trueno: La espada del Toledano

Tres héroes y un destino

- Compañía: **ZETA GAMES**
- Disponible: **PC**
- Género: **AVENTURA**

CPU: Pentium 200 MHz MMX • **RAM:** 32 MB • **HD:** 1 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No



Otro héroe procedente del mundo del cómic, vuelve a las pantallas, aunque ya con experiencia tras su anterior aparición en PC. En este caso el capitán Trueno, junto con sus inseparables Goliath y Crispín, habrá de ayudar a Sigrid, cuya familia posee el dominio sobre la ciudad de Thule gracias a la posesión de una espada que concede poder a quién la posea. Ahora esa espada ha desaparecido y el ocaso se cierne sobre la ciudad de Thule. Comenzando la historia desde las costas españolas, deberás averiguar el paradero de la espada y devolverla a la familia de Sigrid. Un argumento fantasioso para un personaje que, sin embargo, no termina de cuajar en el videojuego. El título es entretenido y proporciona horas de juego; sin embargo y, aunque las comparaciones son odiosas, la calidad que presenta es decepcionante y no invita a continuar tras un vistazo en profundidad. Las animaciones, más numerosas que en la anterior entrega, cortan en determinados momentos la cabeza de los personajes e imitan de forma poco realista sus movimientos. Existen carencias apreciables en el desarrollo del juego, salvando el completo doblaje a nuestro idioma.

I.P.P. **40**

Zipi y Zape: La casa del terror

Culpa del balón

- Compañía: **ZETA GAMES**
- Disponible: **PC**
- Género: **AVENTURA**

CPU: Pentium 200 MHz MMX • **RAM:** 64 MB • **HD:** 1 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No



Zeta Games parece estar volcado en la creación de juegos para PC en los que los protagonistas sean los viejos héroes del cómic español. Esta nueva aventura es buena prueba de ello y son ahora Zipi y Zape los que, por culpa del su afición al fútbol, se ven envueltos en una terrorífica aventura. Una vez más y tras un golpe de mala fortuna rompen, para variar, el cristal de una casa con un aspecto fantasmal y aterrador, pero... ¿qué está ocurriendo? ¿De dónde han salido esos extraños animales que parecen ser la creación de un científico? La búsqueda y recuperación del balón es el objetivo pero, ¿a qué precio?

Un calco de otras aventuras que nos propone Zeta Games es esta nueva creación.

Las animaciones de los personajes son escasas y pobres, además de caracterizar de forma no muy fiel a los personajes que todos conocemos. Detalles inexistentes, tanto gráficos como sonoros proporcionan un pobre acabado. Sin embargo, y en contraste, están los diálogos y subtítulos en castellano y una relativamente fácil, para ser una aventura gráfica, resolución de los problemas presentados.

«Zipi y Zape. La casa del terror» está muy en sintonía con otros títulos de Zeta. El mismo género, el mismo mecanismo y el mismo motor, eso sí, con precios muy asequibles para todos.

P.L.L. **50**

Mortadelo y Filemón: Operación Moscú

Dos filetes rusos

- Compañía: **ZETA GAMES**
- Disponible: **PC**
- Género: **AVENTURA**

CPU: Pentium 166 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 300 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** Sí (TCP / IP)



Una nueva aventura de Mortadelo y Filemón invade nuestro PC. Es por decirlo de algún modo la segunda parte del «Escarabajo de Cleopatra». Y es que instalando las dos conjuntamente se abre una tercera bajo el nombre de «La Sexta Secta». El argumento sitúa a nuestros dos protagonistas en dos escenarios distintos. Si en el "Escarabajo de Cleopatra" se encontraban en Egipto, en este caso se encuentran en la fría ciudad de Moscú en busca del libro sagrado del dios Ra-Amón. Estos dos objetos son el deseo de una destructiva secta que pretende invocar al dios Ra-Amón y provocar el Apocalípsis.

El sistema de desarrollo de esta segunda parte es exactamente igual al de la primera, utilizando escenarios y personajes caracterizados en forma de dibujo animado y con un sistema de animaciones inexistente. Esta concepción, aunque arcaica, es más acorde con la naturaleza de los personajes. Sin embargo, la dificultad es el gran hándicap que se cierne sobre el título pudiendo llegar en determinados momentos al caos. Dos aventuras que pueden ser tres y que suponen un buen rato de entretenimiento, además de conseguir que echemos humo por la cabeza pensando en la forma de pasar determinadas fases del juego.

P.L.L. **55**

NOTA IMPORTANTE:

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis mandarnos una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A. MICROMANÍA C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. También podéis mandarnos un e-mail: *codigosecreto.micromania@hobbypress.es*

PC

Rayman 2: The great escape



-Todos los poderes: Teclea "globoxrules" durante el juego.
-Otros códigos: Pulsa la tecla "Esc" durante el juego para acceder al menu, después teclea uno de los siguientes:

CÓDIGO	RESULTADO
Glowfist	*Más poder de disparo*
Gimmelife	*5 vidas extra*
Gimmelumz	*5 Lumz extras*
Gothere	*Selección de nivel*



PC

Operation Flashpoint



Existe una forma más rápida de guardar la partida en «Operation Flashpoint» que tener que andar minimizando, cambiando y borrando. Simplemente hay que mantener pulsado Mays Izqda. y pulsar después el "-" (menos) del pad numérico. Sueltas ambas teclas. Acto seguido se escribe "savegame" y entonces el juego se grabará. De esta misma forma, también se puede acabar la misión en curso con "endmission" (repitiendo antes lo de Mays Izqda. + [NUM -]).



PC

Magic Carpet 2

Pulsa la tecla "i" y luego teclea WINDY pulsando a continuación la tecla de Enter. Desde este momento podrás acceder a los siguientes trucos con las correspondientes combinaciones de teclas:

Alt-F1	*Acceder a todos los hechizos*
Alt-F2	*Más maná*
Alt-F3	*Destruir a todos los jugadores*
Alt-F4	*Destruir todos los castillos*
Alt-F5	*Destruir todos los globos*
Alt-F6	*Curación*
Alt-F7	*Mata a todas las criaturas*
Alt-F8	*Más puntos de experiencia para realizar hechizos de todo tipo.*
Alt-F9	*Uso libre de hechizos ON/OFF*
Alt-F10	*Invencibilidad ON/OFF*
Shift-D	*Completar el objetivo actual*
Shift-C	*Finalizar el nivel*

PC

Quake 2

Para sacar la consola debes de pulsar la tecla "ñ", una vez hecho esto teclea en la consola cualquiera de estas palabras y pulsa Enter para obtener la ventaja indicada:

give all	*Todos los objetos*
give health	*Salud a 100*
give weapons	*Todas las armas*
give ammo	*Toda la munición*
give armor	*Armadura de cuerpo a 200*
give body armor	*+1 a la armadura corporal*
god	*Modo Dios*
notarget	*Modo sin objetivo*
noclip	*Modo sin balanceo*

PC

Ghost Recon

Para activarlos (o desactivarlos) sacar la consola durante el juego (con el intro del teclado numérico) y teclear lo siguiente: Chickenrun: lanzas gallos en vez de granadas. Superman: vuelve indestructible a un soldado. Shadow: Los enemigos no podrán vernos. Ammo: balas ilimitadas. Refill: Rellena el inventario. Autowin: Victoria.

PC

Martian Gothic: Unification

Cuando te encuentres sobre el libro de HINTS FOR VIDEOGAMES (trucos para videojuegos) en el inventario, teclea alguno de estos trucos para obtener la ventaja indicada:

CÓDIGO	RESULTADO
YOULOOKINATME	*Vida Infinita*
IFEELUNUSUAL	*Munición Infinita*
QUICKSUCKITOUT	*Inmune al veneno*
PATRICKMARLEY	*Escuchar la grabadora de Darnley*
ILOVETHISGAMEWHOMADEIT	*Ver créditos*



PC

Spiderman





A continuación os ofrecemos un buen puñado de trucos para este arcade, con los que podréis obtener resultados de lo más inesperados y sorprendente a lo largo del juego.

CÓDIGO	RESULTADO
FUNKYTWN	*Caricatura de Spiderman*
CLUBNOIR	*Traje de Ben Reilly*
ADMNTIUM	*Modo Dios*
RGSGLLRY	*Se ve al personaje*
CINEMA	*Se pueden ver los vídeos*
FANBOY	*Obtienes todos los cómics*
MME WEB	*Selección de nivel*
ROBRTSON	*Visor de la historia*
SM LVIII	*Traje que se pone rápido*
MRWATSON	*Uniforme de Peter Parker*
KICK ME	*Traje "hombre de la gran bolsa"*
XILRTRNS	*Uniforme de la araña Scarlet*
SYNOPTIC	*Traje de araña ilimitado*
TRISNTNL	*Uniforme del Capitán Universo*
MIGUELOH	*Traje de araña de 2099*
SECRTWAR	*Uniforme simbiótico*
RULUR	*Traje James Jewett*
EGOTRIP	*Cabeza pulsante*
GLANDS	*Telaraña ilimitada*
LEANEST	*Abrir todo*
WEAKNESS	*Máxima energía*

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Rollercoaster Tycoon

PC

OBTENER SEIS MILLONES DE DÓLARES: Teclea 2983 en la ventana de entrada.
MATAR A LOS INVITADOS: En el Thunder Looper (rollercoaster de acero) puedes aumentar la velocidad de lanzamiento cuando los invitados están montando; el rollercoaster saltará de los raíles y se estrellará matando a todos los pasajeros.
TODAS LAS INSTALACIONES: Para conseguir todas las instalaciones, pulsa las teclas Mayúsculas + Z.
MEGA PARQUE: Acaba el juego en todos los niveles y conseguirás el Mega Parque.
CONSTRUIR TODAS LAS TIENDAS: Para conseguir todas las tiendas, pulsa simultáneamente las teclas Control + Z

Para conseguir algunos efectos muy interesantes, sólo tienes que cambiar los nombres de tus invitados a los siguientes que os indicamos a continuación. Haciendo esto conseguirás activar el truco indicado:
CHRIS SAWYER: Hace fotos de las atracciones
SIMON FOSTER: Se dedica a pintar las fotos de las atracciones
KATIE BRAYSHAW: Los invitados empiezan a saludar con la mano.
MELANIE WARN: Aumenta le felicidad de los invitados

Cambia los nombres de los parques para activar los trucos:
CHRIS SAWYER: Captura de todo el parque
SIMON FOSTER: Permite pintar en la captura de imagen.
MELANIE WARN: Incrementa el nivel de satisfacción de tus visitantes
JOHN MACE: todos tus clientes pagan el doble del precio habitual.
BIGBUCKS: Dinero ilimitado
DAMON HILL: Correr más rápido con los Karts
TONY DAY : Come muchas hamburgesas

Accede a la pantalla de finanzas pulsando sobre la tecla "F" y pulsa simultáneamente ctrl.+ Z. El parque completo, incluyendo la tierra que no posees, se vaciará completamente y se nivelará todo excepto el césped. Tendrás acceso a todas las instalaciones y 2 millones de dólares contantes y sonantes disponibles para gastar. Además, todos los visitantes individuales tendrán 5 000 dólares en su poder y una alta tolerancia a las náuseas, con lo que podrás construir las atracciones de tus sueños

Carmageddon TDR 2000

PC



Pulsa la tecla º (que está situada a la izquierda del 1 en el teclado normal). A continuación teclea los siguientes códigos que te detallamos a continuación con sus correspondientes efectos en el juego:
HereComesTrouble: *Activar los trucos*
WinMission: *Hace que ganes la misión instantáneamente*
OpenLevelsGuv: *Todos los niveles*
Cash: *aumentar el dinero (+ 10 000)*
Invincible: *Modo dios*
ai on/off: *Inteligencia artificial On/Off*
SetCar [CARNAME]: Te permite *cambiar tu coche [NombreCoche]*
makeai [CARNAME]: Te permite *crear contrario [NombreCoche]*
WasteAll: *Destruir todos los coches*
Lastlap: *Empezar en la vuelta final*
Lastcheckpoint: Pasar *todos los puntos intermedios excepto el último*
adventure: Te da el acceso a un *minijuego de aventura modo texto.*
damage_multiplier #: *Aumentar daño en #*
addPowerUp #: *Añadir mejora (#=nombre)*
breakCar #: *Daño en el coche (#=nombre)*
peds on/off: *Peatones On/Off.*
Enablebuy: *Permite que compres coches.*







Sega Rally 2

PC



Tienes que teclear "I like FIRE" , este es un truco muy simple para este juego que consiste en hacer que salga fuego por el tubo de escape.
Para ello coge tu coche y acelera hasta alcanzar unos 200 km/h. Cuando consigas esa velocidad suelta el botón de acelerar y fíjate en lo que ocurre en tu tubo de escape: ¡hay llamas!
No es útil, pero sí que resulta espectacular, ¿no?

Battle Isle IV: The Andosia War

PC





Escribe la siguiente palabra durante el juego: "alyenya". De esta forma activarás el modo trucos. Tras haberlo hecho puedes usar las siguientes combinaciones de teclas para obtener distintas mejoras, que te detallamos a continuación:

CODIGO	RESULTADO
Alt+E	*La energía del enemigo se queda a 1*
Alt+Y	*Se quitan las banderas de todos las misiones*
Alt+U	*Se finaliza la primera tarea de ca da academia*
Alt+I	*Invisibilidad de tus unidades*
Alt+J	*Activa o desactiva los tiempos*
Alt+F	*Activa todas las teclas y también las del ratón*
Alt+M	*Ganas la misión*

GANADORES DE UNA CAMISETA DEL «TIPS & TRICKS TEAM»:

Las siguientes personas han ganado una camiseta del "Tips & Tricks Team" por enviar sus trucos y haber sido publicados en la sección: Fernando Sanz y Javier Rodríguez y Facundo Serruya. Para conseguir nuestra camiseta, seguid enviando trucos que no hayan sido publicados en la revista y no olvidéis incluir vuestra dirección para que podamos enviaros el regalo.

¿QUIERES FORMAR PARTE DE NUESTRO «TIPS & TRICKS TEAM»?

Envíanos ese truco que tan bien te funciona con tus datos personales (nombre y dirección) a: **Hobby Press, S.A. Micromanía • CÓDIGO SECRETO C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid**

También puedes enviarnos un e-mail con tu truco y tus datos personales a:
codigosecreto.micromania@hobbypress.es
Todos los seleccionados por redacción, serán publicados y recibirán la camiseta de nuestro «Team».

Micromanía TIPS & TRICKS TEAM

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

LOS SECRETOS DE MAX

¿Qué vamos a contar a estas alturas sobre «Max Payne» que no sepáis ya? Pues aún quedan cosas, como algunos de los secretos que esconde el juego o pequeñas bromas que los programadores han incluido en diferentes capítulos. Estos "easter eggs", como suelen denominarse en algunos países anglosajones, consisten normalmente en referencias de todo tipo a alguna afición de los creadores del juego, o elementos anecdóticos, que no influyen en la acción pero son pequeñas "recompensas" para los jugadores a los que gusta explorar hasta el último rincón del escenario. Vamos con ello.

PARTE I / EL SUEÑO AMERICANO



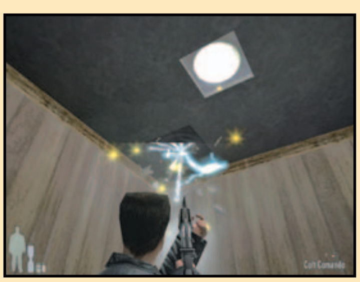
CAP. II. SALIÓ VIVO DE LA ESCENA DEL CRIMEN

Si disparas a la sirena que ha activado la alarma, el sonido cesará y Max te dará las gracias por ahorrarle escuchar tan molesto ruido.



CAP. III. JUGANDO A BOGART

Si llegas hasta el final del pasillo en que se encuentra la habitación de Rico Muerte, encontrarás frente a los lavabos una puerta que parece cerrada, pero a la que puedes disparar para romperla. Entra y, desde esta habitación, sal a la cornisa que te conducirá hasta una ventana, también cerrada en apariencia. Dispara para romper la protección y entra. Encontrarás un "trabajito" de Buffy, la cazavampiros, junto a un puñado de armas y objetos.



CAP. VI. EL MIEDO DIO ALAS A LOS HOMBRES

Subiendo en el ascensor, una vez has entrado en la lavandería, si miras hacia arriba y disparas al altavoz del techo, Max te dará las gracias de nuevo.

Poco después, al llegar arriba y eliminar al matón que aparece en el cuarto de baño, sal por la ventana y ve hacia la izquierda. Al final de la



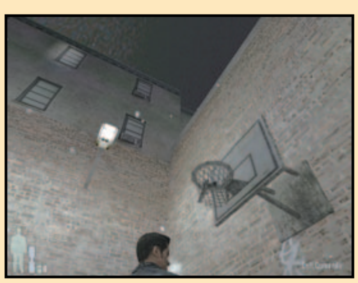
pared puedes entrar por una ventana que te conducirá a una habitación en la que verás dos poster de «Soldier of Fortune II» y varias armas. Si no has disparado al altavoz, desde aquí puedes oír la música del mismo.



CAP. VII. BRUTALIDAD POLICIAL (A)

Cuando, persiguiendo a Gognitti, y tras superar el campo de baloncesto, llegues a la puerta cerrada de la azotea, a tu espalda encontrarás una antena parabólica. Si saltas desde aquí hacia la cornisa que hay en la pared del edificio que está enfrente, puedes bajar hasta el otro lado de la valla, donde hay una pistola, y entrar en una habitación llena de armas y objetos, y donde el Dopefish te saludará amistosamente desde la pared.

Dopefish es un personaje que aparecía en «Commander Keen 4», de Id Software, en el nivel "Well of Wishes", y que reapareció después en «Quake», en la caverna del mismo nombre. Todo un clásico, homenajeado aquí.



CAP. VII. BRUTALIDAD POLICIAL (B)

En la cancha de baloncesto encontrarás una pistola en la red de la canasta. Si, además, esperas un momento junto a la valla del fondo a la derecha verás pasar un vehículo. Dispárale y escucharás cómo frena y alguien se baja. Se te acercará y empezará a dispararte. ¡Haz tú lo mismo y acaba con él cuanto antes!



CAP. VIII. RAGNA ROCK (A)

Cuando llegues a la zona tras el telón del escenario, puedes tocar la batería, la guitarra y el micrófono. Max dirá en ese momento que el karaoke nunca ha sido lo suyo.

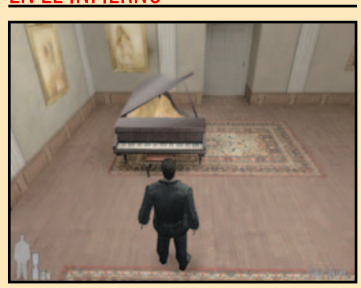




CAP. VIII. RAGNA ROCK (B)

En el piso de arriba, puedes cruzar la pasarela que hay encima del hall de entrada al local para recoger armas y objetos. También arriba, pero en la balconada que hay sobre la pista de baile, a la derecha, encontrarás unos valiosos objetos tras andar por la pasarela, junto a los altavoces.

PARTE II / UN DÍA FRIO EN EL INFIERNO



CAP. V. EL ÁNGEL DE LA MUERTE

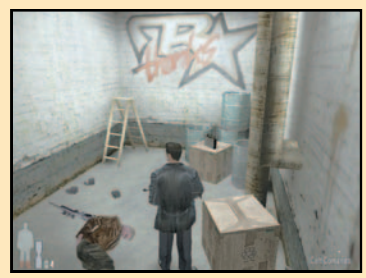
Cuando te acerques al piano, pulsa la tecla de usar y Max tocará el estribillo de la banda sonora del juego. Si rompes el soporte de la tapa, ésta caerá y el sonido ya será un poco peor.

PARTE III / UN POCO MÁS CERCA DEL CIELO



CAP IV. PUÑALADA POR LA ESPALDA

Frente a la primera rampa de bajada al garaje, mira a la derecha. Verás unos barriles apilados y un ventilador de aire acondicionado. Ve subiendo por ellos hasta llegar al techo. Allí, dispara a la pared del barracón de refrigeración para que caiga. Entra y baja por la trampilla hasta una habitación. Verás un rehén muerto, un grafitti, varios objetos y una radio que puedes usar para escuchar una conversación entre los programadores de Remedy.

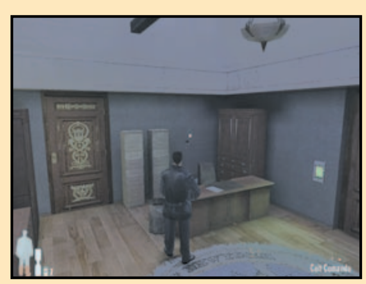


CAP. V. EN EL PAÍS DE LOS CIEGOS

Tras pasar el despacho de Woten, donde encuentras los planos del edificio Aesir, hay un cuadro que puedes romper, tras el que se oculta un botón.

Pulsa ese botón y entonces un acceso secreto al piso de abajo se abrirá ante tus ojos. Baja las escaleras sin perder ni un segundo y encontrarás una nueva habitación.

Allí hay una tele y si la enciendes, aparecerá un serial en el que se realiza una parodia descarada a "Star Trek". A la izquierda encontrarás una cama con cadenas y un curioso surtido de objetos en el armario.



TRUCOS





Abre la consola pulsando la tecla F12. Para activarla debes arrancar el juego partiendo de la línea de comando (ejecutar) del menú de Windows, añadiendo "–developer" al final.
La instrucción sería, por ejemplo:
C:\maxpayne\maxpayne.exe –developer
Introduce los siguientes códigos en la línea de comando de la consola:

Coder	**Invulnerable, todas las armas, munición infinita.**
God	**Invulnerable**
Mortal	**Vulnerable**
Getallweapons	**Todas las armas**
Getinfiniteammo	**Munición infinita**
Getbullettime	**Rellena el "tiempo bala"**
Getpainkillers	**8 analgésicos**
Jump 10	**Saltar más alto (puede cambiarse por 20 ó 30)**
SetWoundedState	**Caminar cojeando**
SetNormalState	**Caminar normal**

SALTAR DE NIVEL
Los nombres de los niveles son:

Startup_level
Tutorial
Part0_level1
Part1_level1
Part1_level1b
Part1_level2
Part1_level2b
Part1_level3
Part1_level3b
Part1_level4
Part1_level5
Part1_level6
Part2_level0
Part2_level1
Part2_level2
Part2_level2b
Part2_level3
Part2_level4
Part3_level1
Part3_level2
Part3_level2b
Part3_level3
Part3_level4
Part3_level5
Part3_level5b
Part3_level6
Part3_level7
End_combat

El último da acceso al nivel secreto final, donde Max se enfrentará a un combate infernal con un sinfín de enemigos, tras el que podrá entrar en una habitación en la que, como si se tratara de un remake de "Blade Runner", Max podrá conocer por fin a sus creadores.



GHOST R

La cara oculta de la Guerra



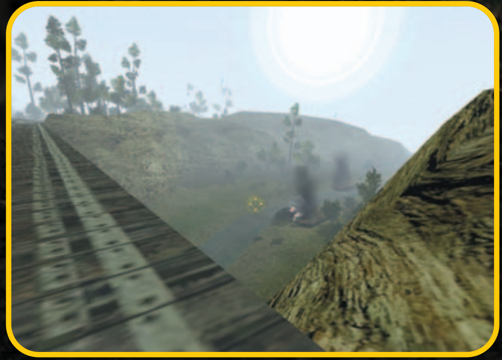
RECON













«Ghost Recon» es un juego complicado. Un juego de esos en los que, hasta que no pasas unas horas jugando, no te empiezas a enterar de cómo hacer las cosas. Para echaros una mano os hemos preparado este extenso y detallado Patas Arriba. Lo hemos dividido en dos partes. En la zona central de las páginas os ofrecemos una serie de consejos útiles, que os servirán para todas las misiones. En las columnas de los laterales encontraréis una guía para todas las misiones de la campaña.

LA CAMPAÑA PASO A PASO

A continuación os ofrecemos una descripción detallada de todos los pasos que hay que seguir para completar las distintas misiones que ofrece la campaña del juego. «Ghost Recon», de todas formas, es un juego abierto, lo que significa que no hay una sola manera correcta de hacer las cosas.

MISIÓN 1: IRON DRAGON

Tiempo: soleado, diurno

Si nos movemos entre árboles y matojos, en pequeñas avanzadillas, no resultará nada complicado limpiar el poblado del norte y llegar hasta las cuevas. Para una correcta incursión en la oscuridad de las cavernas, deberemos pasar a visión nocturna. Una vez capturado Papashvili, tendremos que retornar al punto de extracción, dónde nos recogerá el helicóptero (el punto en el que hemos aparecido). Pero no debemos confiarnos ni por un segundo, porque al salir de las cuevas pueden quedar rebeldes sueltos en el exterior que pueden hacernos mucho daño si no los tenemos en cuenta. Esta misión es de dificultad muy reducida, pero no debemos preocuparnos si hemos sufrido un número de bajas elevado o le hemos puesto una bala entre ceja y ceja a Papashvili.

MISIÓN 2: EAGER SMOKE

Tiempo: nublado, nocturno

El modo de proceder será el siguiente; activaremos el modo de visión nocturna y, en cuanto lleguemos al primer riachuelo, podremos eliminar fácilmente a los primeros puntos de resistencia junto a la zona del caza derribado. Nuestros tiradores darán buena cuenta de cualquier hombre en doscientos metros a la redonda, siempre que avancemos pausadamente. A continuación deberemos caminar hasta la granja siguiente, y utilizar a los francotiradores para limpiar las ventanas de rebeldes apostillados. Según nos acerquemos a la granja, nuestros comandos acabarán con el resto de enemigos desperdigados. A continuación iremos a rescatar al oficial de armas, que se encuentra preso en el piso superior de la caseta. Desde la ventana podremos eliminar (a punta de pistola o rifle) a los soldados que queden en el interior. Una vez en el piso de arriba tendremos que tener mucho cuidado con no matar al rehén (frente al pasillo) y en su lugar dar buena cuenta del rebelde que le custodia. Una vez rescatado el oficial de armas, restará acudir a por el oficial de vuelo, retenido en el granero de la siguiente granja. Es conveniente que no entremos en el granero en plan heroico, y que intentemos acabar uno a uno y desde fuera (importantísimo) con todos los enemigos, sin dañar al piloto, que se encuentra en la parte central.

En cuanto hayamos limpiado el piso bajo, dispararemos rápidamente a la rata del piso superior.

Obviamente queda descartado el uso de cualquier tipo de explosivo que pueda dañar a nuestro piloto. Una vez cumplidos los objetivos primarios, nos dirigiremos de nuevo al F-18 para colocar las cargas explosivas, y regresaremos a la zona de extracción. A pesar de ser la segunda misión, nos ha servido para aprender muchas cosas, lo cuál es bueno para afrontar retos aún mayores, que nos irán viniendo en las próximas misiones.



En noches muy cerradas y oscuras será imprescindible utilizar el modo de visión nocturna, incluso para localizar a nuestros soldados.



Siempre que nos acerquemos a un edificio deberemos asegurarnos de que no haya francotiradores en las ventanas.

Año 2008. Líderes radicales ultranacionalistas desean restaurar el régimen comunista de la antigua Unión Soviética usando las armas y el terror. Mientras las fuerzas aliadas de la OTAN intentan preservar la paz y evitar una nueva catástrofe, el mundo contiene el aliento. Tan sólo un grupo de comandos especiales, entrenados y con las armas más sofisticadas puede hacer frente a esta nueva amenaza. Se llaman a sí mismos Ghosts, y si tienes la mala suerte de encontrarte con ellos enfrente… ya estás muerto.

En «Ghost Recon» tomamos la identidad del comandante de uno de los grupos de operaciones encubiertas más avanzados y preparados del mundo. A lo largo de quince misiones de campaña deberemos realizar incursiones sigilosas en territorios estratégicos de Rusia y Georgia, dando una contrapartida a las operaciones de pacificación de la Alianza Atlántica y resolviendo aquellos conflictos que las fuerzas armadas convencionales no pueden realizar por su cuenta. Nuestras tropas son escasas, pero muy bien preparadas para cumplir cada una de las misiones encomendadas.

> **El uso combinado de waypoints y reglas de compromiso no es sencillo, pero según aprendamos a manejarlos a conveniencia tomaremos una ventaja considerable sobre el enemigo**

ACADEMIA PARA UN GHOST

Por mucha prisa que tengamos por tomar un primer contacto con las misiones, es imprescindible que antes conozcamos bien el comportamiento de nuestros soldados. Y qué mejor forma de conseguirlo que visitando las siete fases de entrenamiento disponibles. Cada vez que vayamos a enrolarnos en una nueva misión deberemos estudiar el informe preliminar y valorar los recursos disponibles para cumplir con éxito la misma, así como analizar y explorar con detenimiento el mapa del terreno que tendremos que pisar posteriormente.

LECCIÓN 1. AYUDAS GRÁFICAS

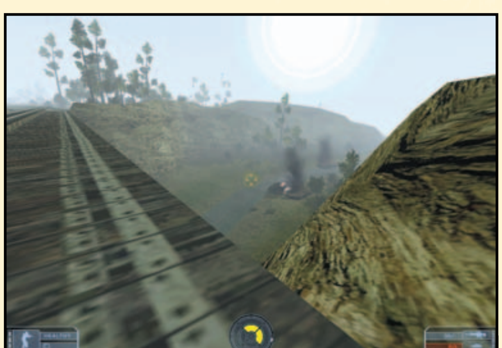
Para salir airosos ante cualquier enfrentamiento es imprescindible que sepamos identificar y aprovechar los indicadores gráficos de pantalla.

• **UNIDAD DE COMBATE:** Se encuentra ubicado en la parte inferior izquierda del área de visión y muestra el nombre del soldado al que estamos controlando, su estado de vitalidad (saludable, herido o muerto), el pelotón al que pertenece (alpha, bravo o charlie) y su postura de combate (en pie, en cuclichas o agazapado).

• **INDICADOR DE AMENAZA**: El medidor de amenaza (parte inferior central de la pantalla) hace honor a su nombre, señalando la dirección en la que encontraremos resistencia enemiga, aunque no es todo lo intuitivo que debiera, por lo que conviene repasar sus funciones detenidamente:

Si nos acercamos a una posición enemiga situada a una distancia superior a cuarenta metros, el indicador señalará con una franja roja la dirección relativa desde la que podríamos resultar heridos por el fuego hostil, otorgándonos el don de la anticipación. En el peor de los casos, si el enemigo se encuentra en un radio inferior a cuarenta metros, el círculo interior del indicador se iluminará en rojo, señalando un peligro.

Además, el señalizador de amenaza no sólo delatará la posición de los soldados rebeldes, sino que iluminará su parte exterior en rojo intermitente cuando nos encontremos bajo una lluvia de balas. Por último, la pequeña flecha azul que se mueve como un satélite alrededor del círculo señala el Norte (por lo tanto, actúa como una brújula), y su análoga interior indica el camino a seguir para llegar hasta el waypoint o punto de reunión más cercano (en caso de que haya sido establecido). Como podéis



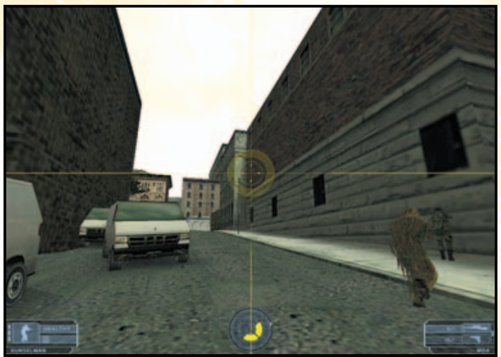
Siempre que seamos nosotros quienes dominemos la parte superior de una posición elevada tomaremos ventaja sobre el enemigo.



Cada uno de nuestros comandos tiene su particular forma de camuflarse, dependiendo del terreno para el que hayan sido entrenados.



Los cascos azules de pacificación son un blanco muy débil para los rebeldes rusos. No debemos dejar que les hieran.



Acostumbrados al camuflaje que ofrece el terreno abierto, movernos por una ciudad no sólo será una experiencia nueva, sino bastante dura.

observar, este indicador no es precisamente un adorno en pantalla, sino el abc de la supervivencia en terreno hostil. Parafraseando a Obi Wan, os diremos eso de "Tus ojos pueden engañarte, no confíes en ellos", o lo que es lo mismo; en lugar de dejarnos la vista analizando cada centímetro del terreno, es más conveniente prestar atención al indicador de amenaza, actuando en consecuencia cuando parpadee.

• **INVENTARIO:** Gracias a este gráfico (situado en la parte inferior derecha de la pantalla de juego) podremos vigilar en todo momento el estado de los objetos (armas o utensilios) que portemos, así como su estado de carga, munición disponible y tipo de fuego seleccionado (manual, por rondas o automático). Aunque en principio no parece jugar un papel demasiado relevante, es importantísimo que lo mantengamos en el rabillo del ojo para controlar el número de balas que nos quedan en el cargador o los proyectiles disponibles, lo que a buen seguro nos evitará la desagradable tarea de reponer munición en pleno enfrentamiento. Como añadido, y teniendo en cuenta la cantidad de armas y unidades hábiles en «Ghost Recon», este gráfico nos servirá de guía visual rápida para identificar al comando que estemos manejando en cada momento (conoceremos antes a nuestros soldados por el tipo de arma que llevan que por sus nombres o aspecto físico).

• **PUNTO DE MIRA**: No sólo podremos reconocer fácilmente el arma que tenemos seleccionada por el indicador de inventario, sino por la forma y comportamiento de nuestro punto de mira o viewpoint. En «Ghost Recon» el punto de mira es mucho más complejo de lo que parece, y aprender a entender su comportamiento será básico a la hora de afrontar al enemigo. El de un rifle de precisión (por ejemplo) nos introduce en una visión túnel que nos impide ver nuestro campo exterior inmediato, pero como contrapartida separa la pantalla en ejes y nos permite un acercamiento por zoom a grandes distancias. El de un rifle de asalto es de menor tamaño y centra el blanco rápidamente, mientras que el de artillería antitanque nos impide disparar hasta que el anillo exterior queda alineado con el interior. Esto, que puede parecer un capricho de mal gusto de los programadores, sirve para simular un sistema de selección de blancos real, preciso y a la larga muy manejable. Por ello, cuando corremos o cambiamos de postura el indicador de puntería abre sus ejes bruscamente para darnos a entender que no estamos portando el arma en posición de ataque, y que por lo tanto hemos perdido cualquier objetivo que tuviésemos centrado (engaged) antes de movernos. Para colmo, cuando repongamos el cargador (o cohete) el LED de puntería mostrará una cuenta atrás durante la cual no podremos disparar por razones obvias. Por último, el color del apuntador se volverá azul para señalar blancos amistosos (lo que incluye rehenes, compañeros de misión y tanques aliados).

Los comentarios de nuestros soldados al inicio de cada misión, lejos de resultar un adorno, nos ofrecen pistas realmente importantes sobre nuestra situación real

• **AVISO DE PROGRESO:** A medida que se desarrolla la batalla, la parte superior izquierda de nuestro campo de visión irá mostrando breves teletipos en tiempo real de todo lo sucedido en combate, aunque a título informativo y por tiempo limitado. Por ejemplo, cada vez que se produzca una baja (enemiga o amiga) aparecerá un mensaje en pantalla dando fe de lo ocurrido. Igualmente, otros hechos relevantes obtendrán su correspondiente eco, como en el caso de que uno de nuestros pelotones entre en el campo visual de un carro de combate o disparemos por error a un compañero. Adicionalmente también se nos avisará del correcto salvado / cargado rápido de partidas.

• **INFORME DE OBJETIVOS :** El cumplimiento de los objetivos de nuestra misión pueden chequearse siempre que lo



Así es como acabaremos tras el paso devastador de un carro de combate… Aplastados y muertos. Fin de la misión.



La ciudad de Tbilisi se encuentra muy afectada por los enfrentamientos entre el gobierno ruso y los rebeldes comunistas.

LA CAMPAÑA PASO A PASO

MISIÓN 3: STONE BELL



Tiempo: muy soleado, diurno

Nos hallamos en medio de una carretera, junto a un puente un cuartel de la OTAN. En esta misión requeriremos la ayuda de un artificiero armado con un lanzacohetes, ya que deberemos enfrentarnos con dos peligrosos tanques. Inicialmente deberemos desplazarnos (a ser posible con francotiradores) hasta las montañas sobre el cuartel. Allí nos encontraremos con el primer punto de resistencia, por lo que debemos estar muy atentos al indicador de amenaza. En cuanto tomemos el puente nos veremos obligados a enfrentarnos a la patrulla restante. Poco después seremos testigos de la llegada de multitud de soldados desde el fondo del escenario, acompañados de dos peligrosísimos carros de combate. Desde la posición de francotirador resultará sencillo barrer a la infantería rápidamente, pero tendremos que habernos asegurado de haber trasladado al artificiero oculto bajo las columnas del puente. De esta forma podrá atacar a los tanques desde una posición semicubierta. Pase lo que pase, en esta fase no debemos dejar que las posiciones enemigas se acerquen al barracón de la OTAN, o fallaremos uno de los objetivos secundarios. Igualmente, si nuestro artificiero se queda sin munición antes de acabar con los tanques, podemos dar todo por perdido.

MISIÓN 4: BLACK NEEDLE



Tiempo: Soleado, diurno

Partimos en medio del bosque. Nuestra misión consistirá en llegar hasta un poblado en ruinas, en el que contactaremos con dos soldados de Naciones Unidas y los llevaremos de vuelta a la zona de escape. Antes de llegar al puente, hallaremos el primer grupo hostil, de ahí la importancia de llevar a un francotirador sigiloso que despeje el camino con antelación. También es muy importante que despejemos el puente y NO lo atravesemos hasta que la zona del otro extremo no haya quedado totalmente asegurada (hay más de cuatro hombres apostados tras las casetas y la gasolinera). Luego seguiremos avanzando hasta aproximarnos al poblado, en el que combinaremos un ataque de francotiradores y hombres de asalto. En esta última parte hay que andar con cuidado, ya que si nos despistamos acabaremos disparando a los soldados de las U.N.

LA CAMPAÑA PASO A PASO

MISIÓN 5: GOLD MOUNTAIN



Tiempo: Semisoleado, diurno

Esta misión es mucho más difícil que las anteriores, por lo que será necesario guardar la partida en diversos puntos clave. Se desarrolla en plena ciudad de Tbilisi, lo que puede ponernos en un serio aprieto ante francotiradores ocultos en los edificios. Aunque no se nos avisa de manera adecuada, es conveniente integrar un artificiero armado con cohetes para contrarrestar el ataque imprevisto de un carro de combate cercano a la zona del helicóptero derribado. En general, el modo de proceder será avanzando por escuadrones y barriendo áreas, con mucho cuidado de no colocarnos en espacios abiertos. Debemos buscar siempre las paredes y los callejones, y sobretodo movernos entre los coches y furgonetas aparcados en la calle. Cuando lleguemos a la zona del helicóptero, resultará imprescindible que tengamos al artificiero bien preparado para eliminar al tanque. Si muere o pierde todos sus cohetes antes de quitar el amasijo de hierros de en medio, nos veremos forzados a una huida frenética hasta la zona de extracción (el helipuerto de la plaza central). En esta fase hay que guardar atención extrema a no causar bajas civiles.

MISIÓN 6: WITCH FIRE



Tiempo: Despejado, nocturno

De vuelta a misión nocturna, así que activad los infrarrojos. Nuestro objetivo en esta misión es infiltrarnos en una antigua fortificación rusa, que ahora ha sido tomada por los soldados rebeldes. Pero antes de adentrarnos en ella, será interesante despejar el puesto SAM, manejado por varios hombres y que puede complicarnos la vida.

Dentro de la fortificación no resultará nada complicado barrer el área de soldados enemigos, aunque guardando mucho cuidado al entrar en el interior de los cuarteles de inteligencia, porque podemos llevarnos alguna sorpresa inesperada. En este caso, convendrá que alguno de nuestros comandos lance granadas por las ventanas, con el fin de limpiar de "ratas" el interior antes de exponer a nuestros hombres al fuego enemigo y suframos bajas innecesarias, ya que esta misión es bastante sencilla de completar.



El uso de la visión nocturna en noches sin luna nos permite acercarnos a poca distancia del enemigo antes de que nos detecte.



Antes de entrar en una casa o edificio, es interesante lanzar granadas por la ventana, siempre que no haya rehenes.

consideremos necesario pulsando la tecla "escape", aunque cada vez que logremos cubrir uno de ellos satisfactoria o insatisfactoriamente aparecerá un cuadro de diálogo en el área central para avisarnos.

LECCIÓN 2. ÓRDENES DE PELOTÓN

Los Ghosts son un equipo de profesionales preparados para intervenir en un conflicto de manera ordenada y pactada, por lo que su forma de actuar siempre será solidaria y cautelosa, nunca individualista. Por ello, aunque nuestro comportamiento como comandante pueda forzarse a movimientos antigregarios o heroicos (asignándonos como único hombre de un pelotón, por ejemplo) los demás comandos deberán obedecer cualquiera de nuestras órdenes, atendiendo a una lista de prioridades preestablecidas (reglas de compromiso) y puntos de llegada (waypoints). Veámoslas detenidamente.

> **Tras las primeras partidas no tardaremos en darnos cuenta de la importancia que tiene el considerar los accidentes del terreno como parte básica de nuestra estrategia**

• **PUNTOS DE LLEGADA:** Abriendo la consola del mapa podremos ordenar a cualquier pelotón que se desplace a un punto concreto del terreno, por alejado que parezca a primera vista. Aquellos equipos que hayan recibido la orden pertinente se pondrán en marcha de inmediato, abandonando su posición actual, siempre y cuando el punto señalado no sea un lugar inaccesible (un río profundo, por ejemplo). Por tanto, mientras no asumamos el control del grupo al que hemos asignado una orden, este se dirigirá automáticamente al terreno señalado como punto de llegada. Dichos puntos de llegada son susceptibles de ser abortados o acumulados, lo que significa que si cancelamos la orden cuando el pelotón ya ha iniciado la marcha, este regresará al lugar de partida. Del mismo modo, si señalamos varios waypoints consecutivamente, el pelotón recorrerá todos ellos de manera enlazada. A la hora de ordenar un punto de encuentro es conveniente no señalar áreas muy lejanas sin explorar, ya que podríamos correr el riesgo de meter a nuestros hombres en una emboscada. Por norma general se deben recorrer distancias cortas a no ser que conozcamos medianamente bien el terreno. Sea como sea, si obligamos a un pelotón a recorrer el mapa "de un tirón", el jefe de dicho pelotón asumirá los puntos intermedios más seguros, evitándonos el tener que prestar demasiada atención a su recorrido. Es importante recalcar que señalar un waypoint al pelotón del que formamos parte no producirá ningún efecto visible, ya que en ese caso el comandante somos nosotros y por tanto la responsabilidad de llegar hasta el área deseada será nuestra.

• **REGLAS DE COMPROMISO:** El mapa del terreno no sólo muestra las posiciones de cada pelotón, sino también las reglas de compromiso establecidas para cada uno de ellos. Dichas reglas son pautas de comportamiento conocidas por cada equipo, y sirven para simplificar la forma en que queremos que se predispongan ante situaciones belicosas. A su vez, estas reglas se dividen en dos áreas; las de avance y las de respuesta.

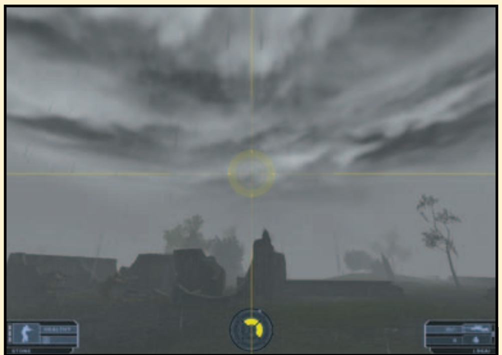
1) Las reglas de avance sirven para priorizar seguridad frente a rapidez en el asalto, o viceversa, y presentan tres estados:

-Stop: El pelotón que reciba esta orden permanecerá quieto bajo cualquier circunstancia, incluso si ya tiene un waypoint asignado (aunque sí se defenderá en caso de que el enemigo se aproxime por iniciativa propia).

-Advance: Es la regla de avance por defecto. El pelotón caminará o correrá siempre para cubrir cualquier distancia hasta el punto de encuentro, y permanecerá estático a la espera de nuevas órdenes en cuanto cubra el terreno señalado. Si tropieza con el enemigo en su avance, el equipo quedará autorizado para detenerse y tomar posiciones defensivas (volviendo al modo "stop") para hacer frente a la nueva situación.



Cuando recorramos zonas sin explorar debemos permanecer muy atentos a emboscadas y escuadrones inesperados de enemigos.



Vaya, parece que va a llover bastante en breve... La falta de visibilidad de este escenario puede actuar a nuestro favor, si sabemos movernos.



No todos los ríos del juego son impracticables… Algunos nos permiten atravesarlos de lado a lado en puntos de poca profundidad.



Si el sol nos deslumbra es evidente que somos un blanco fácil y muy visible. Debemos andar por bosques y matorrales, y nunca por espacios abiertos.

-Advance at all costs: O la versión inglesa de "caiga quién caiga". En este modo de avance, el pelotón intentará llegar al punto de encuentro bajo cualquier circunstancia. Este modo es muy peligroso, y no se debe abusar de él, ya que el grupo seleccionado no podrá detenerse o cubrirse en caso de ataque, pudiendo ocasionar un cien por cien de bajas.

2) Las reglas de compromiso asignan una predisposición de nuestros hombres frente al combate, de la siguiente manera:

-Recon (sigilo): En este modo, nuestros efectivos caminarán con cautela intentando pasar desapercibidos, y sólo dispararán al enemigo para responderle. Este modo es muy útil si controlamos a un francotirador y queremos que nuestros compañeros de misión no nos delaten mientras seleccionemos un blanco, por ejemplo.

-Assault (asalto): Es el modo por defecto. El pelotón intentará deshacerse de cualquier enemigo en el rango de tiro. A una distancia adecuada y con todos los pelotones frente a un escuadrón hostil suficientemente alejado, los enemigos caerán de par en par bajo la precisión de nuestros comandos Ghost.

-Suppress (fuego de supresión): Nuestros soldados dispararán en dirección a la amenaza enemiga para provocar su retirada o crear un clima de confusión. Este modo puede ser muy útil para huir de una zona insegura o forzar a que los rebeldes ocultos se delaten, pero no debe utilizarse con recurrencia.

El uso combinado de waypoints y reglas de compromiso no es sencillo, pero según aprendamos a manejarlos a conveniencia tomaremos una ventaja considerable sobre el enemigo. Si todo lo dicho hasta ahora os suena a chino, está claro que aquí hay alguien que se ha saltado una o dos fases del entrenamiento…

LECCIÓN 3. RECONOCIMIENTO DEL TERRENO

Ahora que ya sabemos manejar a nuestros hombres, ha llegado el momento de pintarnos la cara y ensuciarnos las botas. Tras la llegada al terreno hostil, tomaremos control inmediato de la primera unidad del pelotón alpha, asumiendo el rol de comandante de la misión. Esto, traducido a efectos prácticos, significa que nuestro objetivo y las vidas de los comandos dependen de nuestras decisiones, por lo que nuestra primera pauta de actuación será analizar los siguientes factores que enumeramos a continuación.

• **CONDICIONES CLIMATOLÓGICAS Y HORARIAS:** Resulta evidente que una misión no se desarrolla de la misma forma en una noche cerrada que bajo un sol de justicia. Nuestros comandos pueden tomar ventaja de la falta de visibilidad gracias al uso de gafas de visión nocturna, permitiéndoles identificar con todo lujo de detalles blancos móviles, objetos y construcciones, pero a costa de soportar una reducción en la visibilidad lateral y la molestia añadida de verlo todo en tonos verdosos. Asimismo, el enemigo se hallará en desventaja en aquellas misiones cuyo desarrollo tenga lugar en terrenos pantanosos o lluviosos con abundante neblina. Por el contrario, en días de plena luz seremos detectados rápidamente si nos mostramos frontalmente a los soldados rebeldes.

> **Cada vez que vayamos a enrolarnos en una nueva misión deberemos estudiar el informe preliminar y valorar los recursos disponibles para cumplir con éxito la misma**

• **CONDICIONES DEL TERRENO:** Tras las primeras partidas no tardaremos en darnos cuenta de la importancia que tiene el considerar los accidentes del terreno como parte básica de nuestra estrategia. Debemos evitar a toda costa caminar por carreteras despejadas o terrenos totalmente abiertos, ya que si somos descubiertos representaremos un blanco fácil. En cambio, si nos movemos aprovechando los accidentes del terreno reduciremos drásticamente las posibilidades de ser detectados. Igualmente importante es el hecho de apostillarnos entre la maleza cuando decidamos atacar a un grupo de soldados rebeldes, o de buscar ►



Aprovechar ruinas y construcciones auxiliares resultará algo básico para cubrirnos del fuego enemigo.



El riesgo que entraña llegar hasta instalaciones militares bien defendidas tan sólo es comparable a la satisfacción de ver volar todo por los aires.

LA CAMPAÑA PASO A PASO

MISIÓN 7: PAPER ANGEL

Tiempo: Soleado, diurno

En principio el desarrollo parece similar al de anteriores incursiones en territorio ocupado, pero conforme nos aproximemos al puente nos daremos cuenta de la imposibilidad de un ataque abierto. Nada más aterrizar en el punto de salida, podremos tomar dos alternativas: La primera y más sencilla consiste en dirigirnos hacia el norte, eliminando a cuantos rebeldes encontremos en nuestro camino, para luego recorrer la orilla del río hasta llegar a los pilares del puente. Pero por ser un camino más fácil no significa que no vayamos a encontrarnos con problemas; al no haber inspeccionado la zona ocupada superior, tendremos que ir con cuidado de no quedar a merced de los soldados apostados en la parte superior de los acantilados. También deberemos permanecer muy atentos al indicador de amenaza y utilizar a nuestros francotiradores para evitar acercamientos imprudentes a la zona vigilada. La segunda opción es algo suicida, pero muy indicada para valientes con ganas de marcha, sobretodo si hemos incluido artilleros en nuestros pelotones. En cuanto nos acerquemos al puente, nos daremos cuenta de que hay un ejército entero de tanques y soldados dispuestos a no dejar pasar ni el aire. Aquí la clave se encuentra en debilitar desde muy lejos a la infantería haciendo uso de nuestros francotiradores, y cuando lo hayamos dejado todo limpio, reventar uno a uno todos los carros de combate. Para que los tanques no puedan atacarnos, los artilleros deberán apuntar desde muy lejos, así que hay que ser absolutamente precisos con los cohetes. Esta segunda opción es una buena forma de acumular méritos, y sobretodo muy entretenida, pero correremos el riesgo de perder a varios de nuestros comandos. Una vez barrido el territorio, tan sólo tendremos que dirigirnos al cauce del río, acabando con las escuadrillas que lo pueblan.

MISIÓN 8: ZEBRA STRAW

Tiempo: Lluvioso, poca luz

Llegados al meridiano del modo campaña empezaremos a obviar algunos procedimientos por considerarlos rutinarios. Pese a ello, la misión ocho presenta una novedad importante que se repetirá más adelante; deberemos escoltar un tanque aliado a la vez que limpiamos el poblado de ratas. Si bien la supervivencia del tanque es un objetivo secundario, nos interesa que no lo derriben, ya que nos ayudará a eliminar a multitud de rebeldes ocultos entre las ruinas. Las condiciones meteorológicas adversas nos ayudarán a movernos con mayor impunidad, aunque nuestra forma de proceder deberá ser variable. Esto significa que no será muy prudente llevarle la delantera al tanque, ya que nos arriesgaremos a caer inmediatamente bajo el fuego cruzado. En su lugar intentaremos cubrir ambos lados de la carretera dividiendo los pelotones para ir barriendo de infantería los lados izquierdo y derecho, excepto en determinadas ocasiones en las que convendrá tomar posiciones adelantadas para acabar con los artificieros que puedan poner en peligro nuestro carro de combate. Una vez despejado el pueblo, buscaremos las localizaciones de la artillería este y oeste para acabar con los dos tanques enemigos. Huelga decir que será necesario contar con artificieros antitanque y suficientes cohetes (dos) como para completar estos objetivos, además de tener que tirar cada dos por tres del guardado rápido para asegurar nuestras victorias parciales. Por cierto, no es una buena idea ponerse delante de las ruedas de un tanque.

LA CAMPAÑA PASO A PASO

MISIÓN 9: BLUE STORM



Tiempo: Lluvioso/pantanoso, poca luz

Sobre la operación Blue Storm tan sólo habrá que tener en cuenta algunos factores importantes para su correcta conclusión; la niebla juega a nuestro favor, pero también nos puede conducir a la boca del lobo sin que apenas nos percatemos, por lo que hay que buscar constantemente posiciones enemigas alejadas (todo lo que la niebla nos permita) para no vernos sorprendidos en una emboscada. En cuanto crucemos el pantano por su parte practicable nos encontraremos con un anillo de rebeldes bastante bien camuflado. Usemos correctamente a los francotiradores y todo irá a pedir de boca. Si queremos cumplir el objetivo secundario tendremos que cuidarnos de no precipitarnos al disparar, o acabaremos con nuestra inofensiva presa.

MISIÓN 10: FEWER CLAW



Tiempo: Lluvioso, muy poca luz

Nos encontramos ante otro de los "huesos duros" del modo de campaña. En esta ocasión nuestro objetivo será la escolta de no uno, sino tres carros de combate por las calles lluviosas y oscuras de una ciudad devastada por la guerra.

Podemos imaginar de antemano lo que nos esperará; infantería tras cada esquina, tanques enemigos demoledores y artificieros dispuestos a aguarnos la fiesta, en fin, la clásica guerrilla urbana.

El procedimiento deberá ser parecido al de la limpieza del poblado en la misión ocho, sólo que elevado a la enésima potencia. Nuestros tanques responderán de manera sorprendente ante la artillería enemiga, y no dejarán títere con cabeza si les permitimos hacer a ellos la limpieza. De cualquier manera, siempre es conveniente que seamos nosotros los que dominemos la situación, ya que existen dos o más puntos en los que los artificieros enemigos pondrán en órbita nuestros tanques si les damos suficiente tiempo.

Está mal decirlo, pero la técnica del acierto / error utilizando los puntos de guardado será imprescindible para salirnos con la nuestra. También será imprescindible asignar un artificiero a esta misión. Sea como sea, esta es una de las misiones más amenas y trepidantes del juego.



El resultado de lanzar un cohete antitanque de forma imprudente o poco precisa será, indiscutiblemente, la muerte.



Aquí tenemos un mortífero carro de combate enemigo. Una llamada de urgencia a nuestro artificiero y acabaremos con la amenaza.

posiciones elevadas para situarnos por encima del enemigo; dejar que un simple soldado se sitúe sobre nuestra cabeza puede representar la muerte de un pelotón entero.

• **VALORACIÓN DE POSIBILIDADES:** Afortunadamente, en «Ghost Recon» se nos permiten diversos momentos para el disfrute, en los que el enemigo se encuentra vigilando y es completamente vulnerable a nuestros francotiradores, o en los que sorprendemos por la espalda a varios rebeldes confiados. En situaciones como estas, nuestra superioridad numérica y la precisión de tiro de nuestros comandos nos harán sonreír de forma poco ética… Pero eso es todo. Ahí acaba la diversión macabra, porque si no valoramos bien nuestras posibilidades reales y las fuerzas del contrario, acabaremos en un roble de vuelta a casita.

Hay que tener mucho cuidado con las formaciones enemigas en anillo. Antes de desatar nuestras ansias de sangre comunista, conviene meditar la reacción de los compañeros de nuestra futura víctima y, sobretodo, explorar los alrededores en busca de escuadrones de apoyo, en cuyo caso será conveniente dispersarnos para cubrir un área mayor o buscar un punto de ataque alternativo. Si además nos topamos con carros de combate, deberemos permanecer alejados y a cubierto tras objetos sólidos y contundentes, o acabaremos atravesados por proyectiles del tamaño de una lata de refrescos. En cuanto el enemigo detecta nuestra presencia, no tarda mucho en alcanzarnos con sus balas, y los tanques son relativamente rápidos rotando su ametralladora en dirección hacia nosotros (a no ser que estén distraidos en otros menesteres, cosa que no es muy habitual que digamos).

> **Tan importante como ser buenos tiradores y estrategas lo es ser prevenidos. Cada vez que logremos un objetivo inmediato será conveniente guardar la partida**

LECCIÓN 4. LAS ARMAS

En «Ghost Recon» las armas a nuestra disposición se dividen en cinco apartados, según su uso.

-Rifles de asalto: Los rifles de asalto contemplan una variedad realmente amplia (desde revisiones de la famosa AK-47 rusa hasta modernos rifles automáticos con silenciador ó mira telescópica) y generalmente cubren un rango medio de distancia. Su efectividad depende en gran medida de la frecuencia de disparo que permita cada modelo (habitualmente moderada), así como su precisión e índice de retroceso. El juego pone a nuestro alcance los rifles más mortíferos utilizados por el ejército norteamericano y los grupos de operaciones especiales, por lo que, si bien cada uno dispone de características definidas, será el jugador quién decida qué modelo se adapta más a sus preferencias y necesidades.

-Rifles de francotirador: Silenciosos, potentes, implacables. Si somos de los que prefieren poner tierra de por medio y atacar desde una posición cubierta, un buen rifle de precisión será la herramienta ideal para burlarnos del enemigo. Eso sí, hay que tener en cuenta que el tiempo de espera entre disparo y disparo es muy amplio, y que tardaremos bastante en obtener un blanco perfecto. También podemos aprovechar el zoom de nuestro rifle a modo de prismáticos de reconocimiento. A lo largo del juego podremos manejar varios modelos, algunos de ellos de gran efectividad. Su punto negativo se hace patente en tanto en cuanto vemos reducida nuestra visión a modo túnel, y por lo tanto quedamos expuestos a ataques laterales inesperados si permanecemos demasiado tiempo con la mira telescópica activa. Por supuesto, ni qué decir tiene que resulta poco sensato utilizar un rifle de precisión como si fuese uno de asalto.

-Armas pesadas: Ideales para fuego de supresión o barrido de escuadrones numerosos. Algunos modelos permiten la in-



Las calles de esta ciudad están infestadas de posiciones hostiles. Suerte que viajamos junto a tres escupefuegos metálicos…



Hay escenarios en los que se nos olvidará que nos están disparando, tras mirar unos instantes el hermoso paisaje…



En las misiones de escolta a tanques debemos dejar que nos defiendan de otros vehículos, pero también hay que protegerlos de artificieros enemigos.



Es importante permanecer unidos y mantener a todos nuestros soldados con vida para los momentos más difíciles.

corporación opcional de lanzagranadas antipersonales, y todas ellas comparten características comunes: un ratio de disparos por segundo muy elevado y un calibre de bala superior al que tienen los rifles de asalto, lo que es sinónimo de gran potencia destructiva.

-Explosivos y lanzacohetes: Estas armas tan sólo pueden ser seleccionadas como objetos secundarios de soporte, y nunca como armas principales. Ya sean proyectiles, de activación remota o demolición, se usan para acabar de manera expeditiva con grupos de dos o más hombres, y en algunos casos para derribar construcciones o retirar carros de combate. Dada su utilidad esporádica, convendrá realizar pruebas de tiro con granadas, lanzacohetes y minas explosivas antes de pensar siquiera en utilizarlas en una escaramuza.

-Pistolas: Sirven como acompañamiento a otras armas, y su selección como objeto secundario resulta casi obligatorio para francotiradores con ansias de acercamiento imprudente al enemigo. En general son muy efectivas en distancias cortas o asaltos a edificios, pero prácticamente inservibles ante enemigos situados a media distancia con rifles de asalto.

Al margen de las categorías mencionadas, es interesante señalar la posibilidad de sustituir un arma secundaria por un objeto de utilidad, como unos prismáticos o munición adicional, especialmente si somos de esos a los que se les pega el dedo al gatillo fácilmente.

• FORMA CORRECTA DE DISPARO: El método de disparo de «Ghost Recon» no se puede comparar con el de otros juegos, sencillamente porque otros juegos no son tan realistas, así que a la hora de abrir fuego, tendremos que valorar todos los aspectos de simulación que se nos proponen. Los rifles no son ametralladoras del "Equipo A", pero tampoco se comportan como en «Counter Strike». La mayoría de rifles de asalto nos permiten seleccionar el tipo de fuego que deseamos, en función de nuestras necesidades (bala a bala, por ráfagas o continuo). El modo de disparo bala a bala sirve para realizar tiros muy precisos sin desperdiciar munición, mientras que el de ráfagas puede ser útil para cubrir distancias mayores y asegurar el blanco. Por último, el disparo continuo se usa para momentos de verdadera angustia o como fuego de supresión. Igualmente, hay que conocer el uso de cada arma, sea del tipo que sea. De nada sirve vaciar el cargador de un rifle de asalto sobre un tanque, ya que está diseñado para resistir ataques con proyectiles de poco calibre. Del mismo modo, no podemos usar el lanzacohetes como si estuviésemos en un deathmatch de «Quake», ya que no es un arma antipersonal y la distancia para no resultar heridos por su explosión es bastante grande.

• ASIGNACIÓN DE PELOTONES: No, no nos hemos equivocado de sección. El uso de los diferentes tipos de armas en «Ghost Recon» está asociado de manera directa al entrenamiento de cada soldado, según el rol que desempeñe. De ahí que no podamos recoger armas de los soldados caídos ni intercambiarlas a voluntad durante una misión. Eso sí, la mayoría de nuestros comandos están preparados para manejar pistolas y granadas.

Teniendo en cuenta que contamos con un máximo de seis hombres para cada misión, podemos crear grupos de uno, dos o tres efectivos (no es estrictamente necesario que cubramos todas las plazas). No os contamos ningún secreto si decimos que resulta muy poco inteligente crear pelotones "monotemáticos". Sí, a nosotros también nos gusta mucho el arte del "sniping", pero la virtud está en el medio y para obtener el éxito será necesario calibrar muy bien el balance de fuego. En el primer grupo podríamos colocar (por ejemplo) un francotirador con pistola, un segundo hombre equipado con un rifle de ►

Para salir airosos ante cualquier enfrentamiento es imprescindible que sepamos identificar y aprovechar los indicadores gráficos de pantalla



Muchos de nuestros objetivos se centrarán en el rescate de rehenes y de prisioneros de guerra, atrapados por los comunistas.



Ante una ataque, todas las unidades entrarán en modo de asalto de forma automática, a no ser que especifiquemos lo contrario.

LA CAMPAÑA PASO A PASO

MISIÓN 11: DREAM KNIFE



Tiempo: Despejado, nocturno

En un conflicto no sólo hay disparos, bombas y cadáveres, sino también presos de guerra (P.O.W.s). Si hemos conseguido avanzar y destacar en misiones anteriores, esta no representará ningún problema añadido, siempre y cuando sepamos movernos bien en la oscuridad e ir cubriendo el terreno por áreas pequeñas. Mucha atención a los vigías de las torres y a los recintos cerrados. Lo demás es coser y cantar.

MISIÓN 12: IVORY HORN



Tiempo: Despejado, nocturno

Nuestro objetivo esta vez es hacer saltar por los aires instalaciones de verdadero valor militar y táctico para el levantamiento ultranacionalista. Visión nocturna activada, deberemos acabar con todo un ejército de soldaditos dispuestos a impedir nuestra incursión. Por cierto, que aunque no se nos diga nada en el informe preliminar, si somos listos y sabemos sumar nos daremos cuenta de que para cumplir el objetivo secundario necesitaremos una tercera carga de demolición, y por lo tanto un segundo hombre destinado a fuegos de artificio.

MISIÓN 13: IVORY HORN

Tiempo: Nublado, nocturno

De nuevo, hay que hacerle la puñeta al enemigo un ratito, o mejor dicho, un rato muy largo. Es interesante añadir al equipo operativo dos especialistas en demoliciones por si alguno de ellos cae bajo fuego hostil. Nuestro objetivo se desarrollará en un complejo militar enemigo, así que estará muy bien defendido por patrullas de cuatro o más hombres. Para acabar fácilmente con dichas patrullas será conveniente llevar a los hombres de soporte con artillería pesada para fumigar grupos enteros de soldados con balas de gran calibre. De ese modo podremos evitarnos muchos problemas, a costa de desperdiciar balas como posesos. Lo demás, asegurar el interior de instalaciones y torres y poner las cargas explosivas son ya gajes del oficio que cubriremos como se espera de nosotros. Eso sí, mucha atención a los puntos muertos dentro de los edificios, o nos llevaremos más de una sorpresa desagradable .

LA CAMPAÑA PASO A PASO

MISIÓN 14: WILLOW BOW

Tiempo: Nevado, diurno

Esta es quizás una de las misiones más duras y difíciles de cuantas hayamos tenido que cumplir (sí, incluso más que la última). Nos hallamos en un terreno montañoso que deberemos recorrer (no hay más remedio) metiéndonos entre colinas infestadas de soldados, lo que significa que no vamos a poder dar un paso sin antes eliminar a cuantos francotiradores y pistoleros descubramos. Ni qué decir tiene que habrá que evitar meterse en emboscadas demasiado evidentes (en realidad toda la misión es una gigantesca emboscada). Pero tranquilos, que no todo van a ser penurias, ya que en esta ocasión no sólo contaremos con la ayuda de un tanque aliado, sino de tropas de Naciones Unidas. Aún así, nuestro carro de combate es lento, por lo que convendrá que nos adelantemos para ir despejando el camino. Nada más avistar el campamento ruso tendremos que ser muy efectivos con nuestros disparos para eliminar el mayor número de soldados en el menor tiempo posible. En cuanto hayamos controlado los terrenos colindantes, tan sólo tendremos que llegar hasta la cima de la colina y reducir a los rebeldes restantes. Especial atención a los francotiradores y a las granadas antipersonales. Si llevamos un artificiero y somos muy hábiles, podremos utilizar los cohetes para fulminar a grupos completos de soldados enemigos. Esto también puede hacerse con lanzagranadas, pero acertar desde distancias grandes es mucho más difícil.

MISIÓN 15: WHITE RAZOR



Tiempo: Nevado, diurno

¡Tachán! Redoble de tambores… Estamos en la ciudad de Moscú y hemos tomado la responsabilidad de acabar con el último reducto de ultranacionalistas que han tenido la idea de tomar al asalto el Kremlin. El primer objetivo será llegar hasta las tropas de Naciones Unidas, eliminando a cuantos soldados rusos encontremos por las calles. Pero cuidado, porque en esta misión no existen objetivos secundarios… Si terminamos con la vida de algún refugiado o transeúnte inocente, nuestra misión fracasará. Para evitar esto, tenemos dos alternativas; la más sencilla consiste en apuntar con nuestra arma a cada individuo que pase por la calle, aunque es un método arriesgado y lento. Si el punto de mira se vuelve azul, no deberemos abrir fuego, aunque es mucho mejor que nos fijemos en la pose de nuestro blanco y en su indumentaria, amén de vigilar el indicador de amenaza. Usemos la razón; si un tipo huye despavorido no puede ser un soldado de élite... Acto seguido recorreremos el interior de uno de los palacios para dirigirnos al núcleo del conflicto: La Plaza Roja. Con el apoyo de los artificieros será imprescindible acabar con los carros de combate cuanto antes, mientras los comandos y francotiradores hacen lo propio con las tropas enemigas. Una vez hayamos despejado ambas torres, Rusia volverá a ser más o menos libre.



Tomar un objetivo desde una posición de desventaja orográfica deberá planificarse meticulosamente para no arriesgar las vidas del comando.



Hasta el objetivo en apariencia más desguarnecido puede ocultar feas sorpresas. Conviene andar siempre con pies de plomo.

asalto y munición extra de sobra y un tercer comando equipado con ametralladora y con un lanzagranadas.En el equipo bravo podríamos colocar otro francotirador (equipado con granadas, por ejemplo, aunque es más o menos optativo) y un hombre de soporte para fuego de supresión. Adicionalmente podríamos añadir un artificiero de demoliciones o equipado con maquinaria antitanque e indistintamente colocarlo en el grupo charlie o bravo, según queramos mantenerlo más o menos cerca del entorno de ataque o del de apoyo.

Como podéis observar, las características de cada arma y los roles de cada comando nos ofrecen un número prácticamente ilimitado, por lo que volvemos a insistir en la importancia de preparar cada misión en función de nuestras necesidades reales, y no de nuestros gustos personales. Al fin y al cabo, tan sólo podemos controlar el movimiento de un único hombre en ataque, lo demás correrá por cuenta de la IA asignada a cada unidad y de la experiencia que haya adquirido cada miembro en combate a lo largo de todas las misiones que hayamos jugado hasta ese momento. De todos modos, nos encontraremos con misiones que nos fuerzan a introducir artificieros en nuestras filas para neutralizar carros de combate o derribar objetivos estratégicos de un tamaño considerablemente.

LECCIÓN 5. MISIONES Y CONDECORACIONES

Como no podía ser de otra forma, tanto sufrimiento y dedicación militar tiene sus recompensas, y si somos certeros en nuestros disparos, conservamos la vida de nuestros soldados y cumplimos todos los objetivos a la perfección (primarios y secundarios) convertiremos a nuestros comandos "de pacotilla" en verdaderas máquinas de matar, lo que nos será muy útil en las misiones más difíciles, ya que cuanta más experiencia tengan nuestros Ghosts, de manera más eficiente e independiente podrán actuar. Por eso es importante también equilibrar mucho los cuatro parámetros básicos de cada efectivo (puntería, camuflaje, resistencia y liderazgo). El comando que controlemos nosotros habitualmente debería despuntar en liderazgo y resistencia, mientras que cualquier soldado destinado

Silenciosos, potentes, implacables. Si somos de los que prefieren poner tierra de por medio y atacar desde una posición cubierta, un buen rifle de precisión será la herramienta ideal para burlarnos del enemigo

a tiro de precisión (francotiradores) debería destacar en puntería y camuflaje. Aunque tampoco hay ninguna norma fija.

LECCIÓN 6. CONSIDERACIONES IMPORTANTES

Tan importante como ser buenos tiradores y estrategas lo es ser prevenidos (que no cobardes, ojo). Cada vez que logremos un objetivo inmediato en condiciones de éxito, será conveniente guardar la partida, y si la misión atraviesa por un punto de auténtica batalla, será conveniente utilizar el guardado rápido y el cargado rápido con avidez y desenfreno.

Por último, debemos decir que los comentarios de nuestros soldados al inicio de cada misión, lejos de resultar un adorno, nos ofrecen pistas importantes sobre nuestra situación real, generalmente referidas a condiciones meteorológicas. Por ejemplo, en la misión dos oiremos algo así como: "Parece que hoy no hay luna… Eso es bueno. Pasemos a visión nocturna". O en la misión nueve: "Si no podemos verles, ellos tampoco nos pueden ver a nosotros" (en referencia a la neblina que domina esa fase). Y con esto damos por terminada tu estancia en la academia para Ghost, esperando que todo esto te haya servido para ser un mejor comando y exhortándote, nuevamente, a que completes todos los tutoriales antes de meterte con tus hombres en el infierno del campo de batalla. Suerte, comandante.

J.M.



Cualquier objeto, edificio o accidente del terreno puede ser usado en nuestro favor. Pero el enemigo tiende a hacer lo mismo.



Los escenarios urbanos suelen ser campo abonado para que se produzca un desagradable encuentro con francotiradores.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Aliens vs Predator 2

Con esta guía os ofrecemos el diario de guerra de uno de los desafortunados marines, que acudió a investigar las razones por las que el centro de investigación LV1201 dejó de emitir señales. Si eres de los que no se amedrentan fácilmente, disfrutarás de lo lindo con esta guía completa de la campaña del marine de «Aliens vs Predator II». Pero si realmente te asusta la oscuridad... es mejor que pases las páginas lo más rápido que puedas.

Disparando en la oscuridad

Año 2231. 6 de junio. Tras perder contacto con el centro de investigación LV1201, se envía al equipo de marines del que soy miembro para investigar las causas del fallo en las comunicaciones. Aunque desde el primer momento queda claro que ahí abajo hay algo hostil, se descarta un bombardeo orbital porque las autoridades quieren las instalaciones en perfecto estado. Lo que parece una sencilla operación de limpieza va a torcerse muy pronto...

CAPÍTULO 1: Unwelcome Guests

Para acceder al centro de investigación era necesario aterrizar primero en una de las pistas periféricas, y desde allí emprender el camino por tierra. Sin embargo, las pistas no estaban operativas y la lanzadera que nos transportaba tuvo que hacer un aterrizaje forzoso en las proximidades. Lo primero que debíamos hacer era tomar el control del aeropuerto para poder descargar todo nuestro material terrestre. El Mayor nos dividió en varios grupos de exploración, aunque yo quedé totalmente aislado en el momento en el que, tras hackear los circuitos de la puerta de acceso a las instalaciones, hubo un temblor y la entrada quedó sellada conmigo dentro. Aunque quedé incomunicado, el equipo aún seguía leyendo mis señales vitales en el escáner, así que por suerte no me dieron por muerto. Aquel era un lugar desierto, oscuro y con muestras evidentes de combate. Los cadáveres del personal encargado estaban colgados de pies a cabeza y totalmente mutilados. Ningún Alien daría una muestra tan atroz de sadismo. De cualquier forma, ahora yo era el único capacitado para poner en funcionamiento la pista de aterrizaje, pero para ello tenía que encontrar el Complejo de Operaciones Primarias. Salí del edificio inicial por una escotilla, con la molesta sensación de que algo me estaba vigilando, y ya en campo abierto observé incrédulo cómo una serie de misiles perfectamente dirigidos acababan con el intento de huida de los desesperados miembros del personal. Ningún Alien sería capaz de utilizar un lanzamisiles, y mucho menos con aquella precisión. Por alguna extraña razón, sin embargo, aquello no disparó contra mí.



La Sargento Hall a punto de expulsar una larva: mejor salir de aquí lo más rápido que podamos si no queremos sufrir un destino similar.

Quizá me tenía simpatía, o quizá prefería darme caza más tranquilamente, como a una presa selecta y, por desgracia, casi segura. En cualquier caso, no había tiempo que perder. Seguí las indicaciones hacia el Complejo Primario, hackeando una



El dispositivo de hackeo nos ayudará a abrir las primeras compuertas. Unos cuantos segundos de uso y el camino estará despejado para avanzar.


Algo tan extraño como esta materia orgánica no augura nada bueno.

puerta para vehículos y accediendo a la pista principal. El generador auxiliar de energía para activar las luces de aterrizaje se encontraba al final de un pasillo de techo bajo. De nuevo en la pista, y ya con las pulsaciones disparadas, fue necesario subir en ascensor a la torre de control a través de la única puerta que permanecía abierta. Con la pista de aterrizaje de nuevo en funcionamiento, la lanzadera pudo descender y el Mayor McCain me informó que era necesario activar las defensas automáticas para poder sentirnos más seguros. Tras hacerme con un lanzagranadas, atravesé la puerta de vehículos y entré de nuevo en el recinto, bajando por una rampa hasta llegar a una sala cuyo suelo había sido perforado por una especie de ácido. Con sangre fría me dejé caer hasta el fondo del agujero y abrí un par de puertas antes de hackear de nuevo los circuitos y reactivar los sistemas de seguridad. Para volver a la pista de aterrizaje fue necesario hacer uso de los conductos de ventilación –y abrir los ojos a la previsible evidencia de que los Aliens habían infestado aquel planeta–. Mientras yo ascendía a toda prisa por las escaleras del recinto, mis compañeros estaban siendo atacados por todas partes.

Ya en el exterior me informaron de que se había perdido contacto con el equipo de la Sargento Hall, pero que sus coordenadas vitales aún seguían activas a cierta distancia. Sin duda alguna los Aliens querían utilizar sus cuerpos como incubadoras orgánicas, y yo me empeñé en acudir a su rescate. No dejaría morir a Hall de forma tan miserable. El camino a la izquierda del APC (nuestro vehículo de transporte terrestre) me llevó por el exterior de las instalaciones directamente hasta la madriguera que aquellos bichos habían construido sobre la antigua base. El interior era una escena grotesca; los miembros del equipo de Hall yacían aprisionados contra la pared como vulgares muñecos, y al acercarme a ellos descubrí con horror cómo su estómago se abría y expulsaba una rapidísima larva alienígena que a poco estuvo de introducirse en mi interior. Tras arrastrarme bajo una pared, el último ascensor me condujo a una sala llena de huevos a punto de eclosionar. Hall yacía atrapada en la última esquina. Todavía respiraba, y sus últimas fuerzas las utilizó para pedirme que la matara. A continuación, su estómago se abrió y la sangre me golpeó la cara. En ese momento me di cuenta de lo estúpido que había sido al pensar que había alguna posibilidad de rescatarla. Había que salir de allí rápidamente o mi cuerpo correría la misma suerte. Con los Aliens pisándome los talones, y volviéndome constantemente para librarme de los más veloces, conseguí regresar al APC por el mismo camino suicida que me había llevado directamente a la boca del lobo. Mis compañeros no podían creer que aún siguiera vivo.

CAPÍTULO 2: Collateral Damage

Diezmados por las bajas y con la seguridad de que nos dirigíamos a una muerte segura, los marines restantes tomamos la carretera hacia el centro de investigación. A mitad de camino, sin embargo, nos encontramos la carretera sellada por un complejo sistema de seguridad compuesto por varias puertas que habían de ser abiertas alternativamente y desde las salas interiores, que una vez más, no presentaban ninguna señal de vida, humana al menos. El Mayor me encargó la misión, seguramente porque después de lo de Hall pensó que no valoraba en exceso mi propia vida, aunque la explicación oficial fue que un solo hombre tendría más posibilidades de internarse y llevar a cabo la operación con rapidez. Sin pensarlo más, bajé por la escalera trasera y me interné en el claustrofóbico complejo. Tras abrir las primeras compuertas, 2 cosas se hicieron evidentes: la primera, que no estábamos solos, y la segunda, que era necesario desactivar el sistema de seguridad de todo el planeta para poder proseguir hasta la base central. Para acceder a la última sección fue necesario utilizar el soplete con el que abrir una compuerta en el suelo y atravesar un conducto que estaba plagado de Aliens.

Finalmente, tuve que acceder a la terminal por otro túnel de servicio junto al APC, descender por una escalera y volar la puerta bloqueada disparando a unos barriles de explosivos cercanos. El camino había quedado despejado, pero ahora los Aliens tenían libertad total de movimientos. En palabras del ►

> En el interior presencié una escena grotesca: los miembros del equipo de Hall yacían aprisionados contra la pared, como si fueran vulgares muñecos, y al acercarme a ellos descubrí con horror cómo su estómago se abría y expulsaba una larva de alien

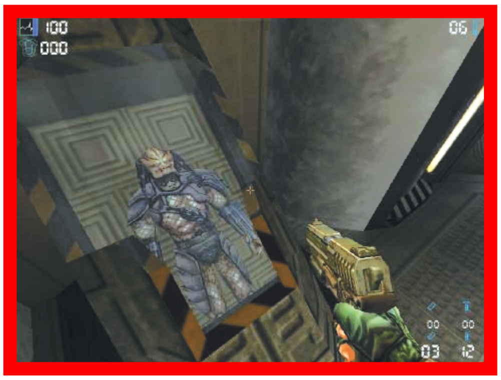

Los Aliens han infestado también esta zona. Si usamos adecuadamente los cargadores de nuestras armas, no supondrán un excesivo problema.


La visión nocturna es un buen método para avanzar más confiado, pero nunca debemos subestimar la velocidad de los movimientos del enemigo.

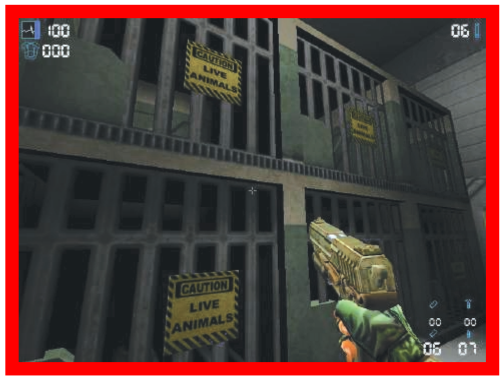

Dentro del centro de investigación, nuestra primera tarea será activar las comunicaciones para abordar después objetivos más importantes.



Frosty está a punto de ser traicionado por esa mujer.



La prueba definitiva de que existe una tercera especie involucrada.



La sala de animales capturados. Continuamos con la huída.

Mayor McCain, "si quedan supervivientes en el centro de investigación, su situación se acaba de volver muchísimo peor".

CAPÍTULO 3: Betrayal

Después de una dura jornada de viaje, al fin llegamos al centro de operaciones. Allí comprobamos sorprendidos que la situación no era tan desesperada: Rykov, el representante de la corporativa propietaria de aquella base, nos informó algo molesto que aquella instalación tenía un excelente sistema de seguridad, dándonos a entender que nuestra presencia no era necesaria. Además, al haber desactivado las defensas habíamos abandonado a su suerte a varios grupos de soldados que patrullaban el exterior y con los cuales se había perdido todo contacto. El Mayor se ofreció a colaborar en todo lo que fuera necesario, y mi primera tarea fue activar el terminal de comunicaciones para intentar establecer contacto con el otro equipo de marines, que se había dirigido al aeropuerto del lado opuesto y de los que aún no habíamos tenido noticia. Al no poder activar los sistemas, una soldado de la compañía se ofreció a llevarme con mi equipo. Me contó que su novio, un tal Dimitri, formaba parte del equipo perdido aquella mañana tras desactivar las defensas. Su expresión se volvía cada vez más hostil, y, tras recibir un mensaje de radio, me dejó inconsciente de un culatazo en la nuca. Cuando desperté había sido arrestado y conducido a la prisión de la base, donde me encontré con un indeseable convicto. Por suerte, alguien avisó de que me tenían que trasladar y un guardia entró en la celda. El convicto se abalanzó sobre él y cayó abatido por los disparos, y aprovechando la confusión reduje al guardia y salí de aquella celda. Había sido víctima de una traición y tenía que avisar al Mayor de que corríamos peligro en aquel lugar.
Tras acabar con el guardia de la prisión adyacente ascendí por una serie de túneles hasta un ascensor que me condujo todavía más arriba. Por el camino escuché una conversación entre empleados en la que se mencionaba algo sobre un bicho suelto en el piso 12, aunque preferí no seguir escuchando. Prosiguiendo mi ruta de escape, me hice con un soplete y pude abrir una trampilla en el techo. Los túneles de ventilación circulaban por encima de algunos laboratorios, en los que pude escuchar algunas extrañas conversaciones que apuntaban a que allí se estaba trabajando en el estudio y modificación genética de Aliens. Para proseguir el camino era necesario entrar en una zona declarada en cuarentena, aunque pensé que al menos allí no encontraría guardias. Las primeras sospechas de que algo mucho peor había establecido allí su coto de caza privado me llegaron al ver cómo un científico desaparecía súbitamente tras una puerta. Descendí al piso inferior y avancé cautelosamente hasta verme frente a frente con un ser de aspecto humanoide y con una fuerza sobrenatural. Esto era el Depredador al que se referían los científicos. Así pues, los Aliens no eran la única especie alienígena que habitaba el planeta. Tras acabar con aquella feroz criatura, rompí el candado de una trampilla cercana y me introduje en un nuevo conducto de ventilación que me llevó a un laboratorio donde otro Depredador yacía encerrado en una urna de cristal.
No tuve más remedio que interrumpir su sueño y elevar la urna para seguir descendiendo, observando inquieto la mirada serena del letal cazador atrapado.
Al caer me encontré en la sala donde los científicos encerraban a los animales capturados. Después de abatir a tiros a los guardias, me ayudé de unas cajas para romper una trampilla en la pared y pasar a través de ella, rompiendo candados, hasta la central de incubación. Allí tuve que deshacerme de más guardias, no pudiendo evitar que los asustados científicos dieran la voz de alarma. Sin saber muy bien qué hacer, me dirigí a la sala de control, donde una extraña voz me dijo a través de la radio que me sacaría de allí a condición de conseguirle un paquete que encontraría en un laboratorio cercano. Sin nada mejor a lo que aferrarme, decidí seguir los consejos de la voz y activé el cinturón de carga, introduciéndome por él a través de la central de incubación hasta la sala criogénica, donde yacían un montón de huevos iguales a los que había visto en la madriguera Alien. Ahora comprendía por qué no fuimos bien recibidos: por alguna incomprensible razón, aquella gente estaba desarrollando un ejército de alienígenas que pronto camparían a sus anchas por la base. Tenía que informar al Mayor lo antes posible. Me introduje buceando en el interior de la piscina criogénica y accedí tras tomar aire a la sección contigua, donde esperé a que los guardias abrieran una puerta para atravesarla y llegar a un ascensor.
En la nueva zona tuve que hacerme con un dispositivo de hackeo que encontré en la parte superior, en una sala ocupada por un científico. Esto me permitió abrir las cerraduras de los cuartos de los soldados, donde me hice con una tarjeta identificativa gracias a la cual pude tomar el ascensor interno en la sala de los televisores. Siguiendo las órdenes de la inquietante voz, tomé el disco de una sala de control y subí de nuevo

Avance cautelosamente por el piso inferior hasta encontrarme frente a frente con un ser de aspecto humanoide y con una fuerza sobrenatural: era el Depredador del que hablaban los científicos



La decoración de un pasillo infernal. No olvidéis buscar municiones ya que semejante escenario no presagia nada bueno, más adelante.

EL ARSENAL HUMANO

Estas son las armas con las que podrás contar si eres marine y tienes que verte las caras con depredadores y aliens.

CUCHILLO: arma cuerpo a cuerpo. Útil para matar humanos y romper las redes del Predator en multijugador. Inútil para todo lo demás.
PISTOLA: mejor de lo que se pudiera esperar. Rápida y con una poderosa munición secundaria que atravesará los caparazones más resistentes.
ESCOPETA: poderosa, pero excesivamente lenta y de corto alcance. Decente contra humanos y Aliens.
RIFLE DE ASALTO: el arma básica del Marine. Excelente por su velocidad y la gran capacidad de sus cargadores (99 balas). El lanzagranadas que incorpora no es demasiado poderoso y no suele acertar a enemigos individuales.
LANZAGRANADAS: lento y poco preciso, la verdadera utilidad del lanzagranadas radica en despejar las salas contiguas de infestación enemiga. Excelente variedad de munición.
LANZALLAMAS: su corto alcance y su poder expansivo lo hacen idóneo para combatir oleadas de Aliens, especialmente si son poco poderosos. Contra ataques a distancia no tiene demasiado que hacer.
SMARTGUN: su función de localización de objetivo la convierte en la mejor elección para hacer frente a grandes oleadas de enemigos. Indispensable en el modo historia.
LANZAMISILES: lento pero letal en manos de alguien con buena puntería. Disminuye considerablemente la velocidad de su portador.
MINIGUN: una ametralladora de enorme poder pero lentísima puesta en funcionamiento. Poco recomendable contra casi todo tipo de Aliens.
RIFLE DE FRANCOTIRADOR: aunque su aparición en el modo historia es irrisoria (aparece 5 segundos antes del final), es un arma interesante en el modo multijugador, y posee mayor alcance que cualquier otra.



Más huevos alienígenas a punto de eclosionar. Vamos por el buen camino.



Desde esta escalera podemos saltar al montacargas inferior. Pero cuidado con confiarse, pues el Depredador acecha.

por el ascensor interno, dirigiéndome al ascensor principal situado en la parte superior de aquella enrevesada zona. Cuando me encontraba muy cerca de la planta baja, un guardia me descubrió y la emprendió a tiros con el ascensor, inmovilizándolo por completo. Por suerte, pude abrir la compuerta de emergencia y salir a una nueva planta formada por largos pasillos acristalados con vistas al exterior. En cuanto pude usé el soplete para abrir una trampilla y salir de aquel lugar, caminando por el techo hasta la torre 3. El viento soplaba con fuerza y tuve que andar con cuidado para bordear la torre y penetrar por la escotilla que mi desconocido salvador había desbloqueado para mí. El último ascensor me condujo a la sala principal, desde donde pude ver algunos soldados que intentaban abatirme. En cuanto estuve a distancia me libré de ellos y me hice con nuevas armas apiladas junto a los soldados. Entonces observé cómo la plataforma de carga elevaba a una exoarmadura de combate pilotada por uno de los hombres de la empresa. Sin pensármelo dos veces descargué el lanzamisiles contra él y lo hice volar en mil pedazos, dejando atrás, de una vez por todas, aquel horrible lugar al que nunca debieron habernos enviado.

CAPÍTULO 4: A Long Detour

La extraña voz resultó ser una joven científica llamada Tomiko intrigada por la extraña muerte en la base de su hermano, que aparentemente había descubierto ciertos datos comprometedores sobre la naturaleza de las investigaciones que allí tenían lugar. Gracias a ella supe que me habían dado por muerto y que el resto de mi equipo se dirigía a un lugar llamado la Madriguera en busca de los hombres perdidos por la compañía al desconectar los sistemas de seguridad. Sin duda el Mayor se sentía culpable por nuestra acción y estaba dispuesto a dar su vida por enmendar su error, aunque lo más probable es que Rykov les hubiera guiado a una muerte segura. La única forma de ir a la Madriguera era por aire, por lo que decidí tomar un APC y acudir a la búsqueda del equipo Blanco de marines, confiado en reunirme con ellos y dirigirnos en busca del Mayor.
Las instalaciones estaban totalmente cubiertas por materia alienígena. Con el corazón en un puño, me hice con algo de equipo y bajé por el agujero Alien hasta llegar a un verdoso charco de miasma, tomando una escalerilla hasta el piso superior. Tras atravesar un infernal pasillo decorado con víctimas atrapadas, forcé una entrada y tomé la puerta de la izquierda hasta una sala llena de huevos. Los Aliens aparecían en oleadas cada vez más letales, y no sabía cuánto tiempo podría resistir en aquella pesadilla. Una gran sala me dio acceso a un generador de energía que desbloqueó una puerta cercana. Tomiko me informó que Rykov había dado al equipo Blanco por muerto, y se disponían a cortar las comunicaciones con ellos en breve. Si no los encontraba enseguida, no tendríamos oportunidad de solicitar la lanzadera.
El siguiente paso era activar las ametralladoras de aquel recinto. Sólo de esa forma podría abrirme paso hasta la única pista que aún continuaba en condiciones de ser utilizada. Tras saltar a una escalera dañada, accedí a un almacén de mercancías y, trepando por las cajas, pude poner en funcionamiento la grúa y despejar el acceso a un largo pasillo que llevaba a la sala de control de las ametralladoras. La única forma de resistir los acosos Alien era utilizando la poderosa Smartgun, y aun así me era difícil contener aquella plaga.
Volví a trepar por las cajas para salir de nuevo a la sala principal. Después, continúe todo el camino por la planta baja, hackeando a continuación la puerta de la izquierda y reventando el candado de una trampilla con el soplete.

El siguiente paso era activar las ametralladoras de aquel recinto; sólo de esa forma podría abrirme paso hasta la única pista que aún continuaba en condiciones de ser utilizada

CAPÍTULO 5: Price of Admission

El tiempo se estaba acabando, así que tomé una escalera en la pared y me dejé caer en una elevador cercano a fin de superar aquella zona. Al poco tiempo de empezar a ascender, sin embargo, el sistema falló y me vi envuelto por Aliens que no dejaban de llegar. Cuando todo parecía perdido, me situé en la parte de la plataforma opuesta a la pared y salté hacia el saliente próximo. Entonces hubo una tremenda explosión y los Aliens se hundieron junto a la plataforma. Pude aprovechar la ►



Es más que recomendable que no desperdiciéis balas en este punto. Más adelante nos podría costar un serio disgusto.



El Depredador es más lento que nosotros. Lo mejor es acabar con él desde la distancia, aunque sin llegar a subestimar su instinto de cazador.



Los restos del equipo Blanco son masacrados por las bestias. Hay que llegar al aeropuerto como sea antes de que nos ocurra lo mismo.



A falta de bengalas, el rifle de asalto es un buen método para alumbrar el camino, aunque no muy recomendable por el gasto de munición.



Este pasillo conduce a la torre de control, desde donde podremos activar las luces de aterrizaje. Velocidad y precisión se exigen a continuación.



La última misión transcurre en el interior de una excavación arqueológica. Seguro que no será un camino de rosas...

calma para proseguir mi camino. Subí por una escalera y atravesé toda la zona exterior, esquivando otra extraña explosión azulada cuya procedencia dejó de ser una incógnita cuando observé varios cuerpos humanos mutilados y colgados como vulgares trofeos. El Depredador acechaba, y yo era su presa. A toda prisa, seguí el camino a la pista de aterrizaje, activando el panel de control en una sala cercana y batí mi récord de velocidad mientras subía las escaleras y atravesaba la puerta grande que me daría acceso al exterior. Una vez fuera, llegó el momento de presentar batalla a mi cazador, con la dificultad añadida de las escasas municiones.

CAPÍTULO 6: Loose Ends

Había acabado con el Depredador, pero aún tenía que acceder a la pista 3 y solicitar la evacuación a la Verloc, nuestra nave principal. Me abrí paso por la sala de ordenadores viendo cómo mis compañeros del equipo Blanco eran salvajemente abatidos por las bestias. Bajé por una escalera y tomé una rampa descendente hasta una sección sumamente oscura, donde finalmente pude dar con una escalerilla situada al final de un pasillo rojizo. Por fin estaba en la pista 3 junto a lo que quedaba del equipo Blanco. Ahora sólo quedaba activar las luces de aterrizaje. Me introduje en la puerta custodiada por mis compañeros y tomé el ascensor hasta la torre de control. Allí activé las comunicaciones y me hice con una Minigun, sin la cual nunca podría haber acabado con el espeluznante Pretoriano Madre que irrumpió de sopetón en la escena.

Después de un violento combate, y con la pista despejada, la lanzadera consiguió aterrizar y rescatar al único superviviente de aquella masacre: yo mismo.

CAPÍTULO 7: Savior

Le había prometido a Tomiko que iría a rescatarla al centro de investigación, pero antes tenía que encontrar al Mayor y al resto de los hombres de mi equipo. La Madriguera era una excavación arqueológica que contenía unas ancestrales ruinas abandonadas de origen extraterrestre cuya tecnología superaba a cualquier logro humano. Ahora, no obstante, no quedaba ni rastro de aquella civilización, y los Aliens habían tomado el lugar como cuartel general. Por suerte, pude hacerme con la exoarmadura de combate que el equipo había dejado en la nave. Su poderoso arsenal me iba a ser de crucial ayuda a la hora de barrer el camino de las miríadas de aberraciones Alien que se me vendrían encima.

La exoarmadura tenía un poderoso blindaje defensivo, pero no soportaba caídas desde demasiada altura. Por suerte, pude valerme de los salientes de tierra para descender a la excavación. Avanzado por aquellos amplios pasillos llegué hasta un ascensor que, previa puesta en funcionamiento, me hizo descender hasta el núcleo energético de aquel lugar. Una vez allí tuve que deshacerme de un incómodo cyborg de aspecto humano que formaba parte del equipo arqueológico de la corporativa. La materia Alien había bloqueado los avanzados generadores mediante una serie de tentáculos que tuve que hacer desaparecer a fuerza de láser y misiles. A continuación se abrió una entrada que antes permanecía sellada y avancé hasta caer por una profunda cavidad.

La exoarmadura estaba hecha pedazos, pero por la radio supe que los miembros de mi equipo no estaban lejos de allí. Lo malo era que habíamos ido a parar directamente al nido de la Madre Alien, y la única forma de salir de allí era pasando por su morada. El suelo de aquel lugar estaba lleno de armas y municiones abandonadas por los marines, por lo que, tras decenas de misiles y cientos de balas, aquella infernal máquina de matar quedó hecha pedazos y pude salir de allí por un agujero en la pared. Mis compañeros iban delante y corrían hacia la nave que nos esperaba al final del camino. Antes de subir a ella, sin embargo, me tomé la libertad de abatir a todos y cada uno de los bichos que iban apareciendo desde la lejanía, incluyendo a una letal pareja de Pretorianos encolerizados por la muerte de su madre.

Antes de subir a la nave de rescate, me tomé la libertad de abatir a todos y cada uno de los aliens que iban apareciendo, incluyendo una letal pareja de Pretorianos encolerizados por la muerte de su madre

Ahora sólo quedaba cumplir mi promesa y rescatar a Tomiko. Lo que yo no sabía era que ella tenía otros planes, y no pasaban por salir de allí, precisamente. Lo último que me dijo fue que huyéramos de aquel planeta a toda prisa, y a continuación se produjo una enorme explosión que nos catapultó fuera de la atmósfera y que acabó con cualquier esperanza de poder encontrar a alguien con vida.

Ahora, desde la seguridad de la nave y con decenas de condecoraciones, puedo decir que todo ha terminado. Me es imposible imaginar un infierno peor que lo que experimenté allí abajo, con Aliens emergiendo por docenas de sus nichos, traidores humanos conspirando en la creación de un inhumano ejército de bestias y letales Depredadores que coleccionan las cabezas de sus víctimas como trofeos.

D.O.P.



Este es el ascensor que nos conducirá al núcleo de las antiquísimas ruinas extraterrestres. Lo que nos espera allí es totalmente desconocido.

CONSEJOS DE UTILIDAD

Pese a que el avance en «Aliens vs. Predator 2» no plantea excesivos problemas, conviene tener presentes ciertas cosas con vistas a economizar tiempo en los momentos de mayor acoso enemigo. Aquí van algunos consejos:

- No es necesario perder el tiempo intentando abrir todas las puertas. Si en la cerradura pone 'Locked' es que está sellada, por lo que será imposible atravesarla. Si pone 'Closed', podremos abrirla.
- Aunque sea algo bastante macabro, es necesario registrar los cuerpos humanos que encontremos aprisionados en sustancia Alien a fin de hacernos con bengalas y munición. Si el cuerpo se estremece y comienza a murmurar, lo mejor es ametrallarlo para librarnos de la molesta larva.
- Los científicos y los Marines son los únicos humanos a los que no debemos abatir. Al resto, sin prejuicios.
- Cuidado con disparar granadas o misiles de forma indiscriminada, porque su onda expansiva puede ser más peligrosa que los Aliens. Si sóis de gatillo fácil, el rifle automático es vuestro arma.



- Es raro que los Aliens ataquen desde una sola dirección. Si estáis en un conducto de ventilación, comprobad vuestras 6 constantemente.
- Contra enemigos poderosos, la mejor táctica es disparar en constante movimiento. Recordad que la Smartgun no afecta a los Pretorianos.
- El salto es la mejor forma de evitar el contacto cuerpo a cuerpo.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad





C&C: RED ALERT 2 Yuri's Revenge

La Venganza de Yuri

Esta guía tiene dos partes. En la primera analizaremos el uso de los ejércitos de «Red Alert 2», tal y como han quedado después de la llegada de la ampliación «Yuri's Revenge». En la segunda, te explicamos cómo resolver las misiones de las nuevas campañas incluidas: la aliada y la soviética.



LOS PROTAGONISTAS DE LA GUERRA

En esta primera parte de la guía, comentaremos todas las unidades del ejército de Yuri, completamente nuevas con respecto a «Red Alert 2», y luego dedicaremos nuestra atención a las unidades nuevas que se han incluido para cada uno de los dos ejércitos tradicionales de la saga, el americano y el soviético, explicando sus mejores posibilidades, en el nuevo contexto que ofrece la expansión.

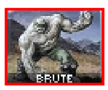
El Ejército de Yuri

UNIDADES BÁSICAS

INFANTERÍA:



Ingeniero: igual que el ingeniero soviético y aliado. El ejército de Yuri no tiene unidades de transporte (con la excepción del transporte anfibio, sólo disponible en mapas con agua), así que es menos útil a la hora de asaltar bases.



Bruto: unidad de infantería especializada en destruir tanques. Úsalo para escoltar a tus tanques de los ataques de otros tanques y para atacar a vehículos lentos o parados. Ojo, es ineficaz contra estructuras y cosechadoras.

Iniciado: el equivalente a los reclutas soviéticos.

VEHÍCULOS



Extractor esclavo: ponlo en movimiento para que empiece a curarse. En caso de emergencia, puedes recurrir a él para defenderte de la infantería enemiga.



Magnetrón: Úsalo para dejar caer un tanque encima de otro, dejar caer tanques al mar, o arrastrar navios hasta tierra firme. Escóltalo con tanques gattling para que disparen a los objetivos que levanta por el aire. Úsalo también para destruir edificios con soldados apostados y estructuras defensivas.



Zumbido del caos: son ideales en ataques masivos, donde pasan desapercibidos hasta que descargan su gas enloquecedor.







Tanque Lasher: el tanque básico. Equivale al tanque Grizzly aliado.



Tanque Gattling: el equivalente al IFV aliado y al Flak track soviético. No puede transportar unidades de infantería, pero en contrapartida es más efectivo a la hora de atacar a la infantería y a las unidades aéreas resistentes (Kirov soviéticos, Black jets coreanos y Discos flotantes)



Submarino Boomer: úsalo para hostigar al enemigo: dispara los misiles a tierra y luego ponlo rápidamente en movimiento para que vuelva a sumergirse. Evita el enfrentamiento con otras unidades invisibles, es mejor huir, esconderse, y volver a atacar a tierra desde otra posición.

UNIDADES AVANZADAS

VEHÍCULOS:

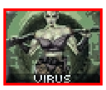


Controlador de mentes: si llega a controlar a más de tres unidades, comienza a autodestruirse rápidamente. Es más resistente que un clon de Yuri, así que puedes arriesgarte a encajar más daños para acercarte a tu objetivo. Escóltalo con tanques gattling, los harriers son su peor enemigo. Procura llevar a varios en un solo grupo, así se reparten el control y hay menos riesgos de que excedan su límite.



Disco flotante: proporciona defensa aérea y hostigamiento contra unidades sin capacidad de defensa antiaérea. Constrúyelos en masa para los ataques totales a las bases enemigas: basta con que uno consiga alcanzar una central de energía para que las estructuras defensivas dejen de funcionar. Concentra el ataque de las unidades terrestres en las tropas antiaéreas y la base será tuya.

INFANTERÍA:



Virus: unidad antiinfantería, similar al francotirador británico (pero con algo menos de alcance). Es especialmente eficaz contra el ejército de Yuri, ya que los brutos y los clones de Yuri son de uso frecuente. Además, puede ser muy útil para paralizar la producción de un extractor esclavo abatiendo a sus trabajadores.



Clon de Yuri: Sitúalo detrás de edificios, donde queda oculto al enemigo para que no se percate de su presencia de forma directa.
Así resultará mucho más fácil que el enemigo acerque alguna unidad al clon sin darse apenas cuenta. Constrúyelos en masa en cuanto tengas los tanques de clonación.



Yuri primario: puedes controlar un edificio enemigo y luego venderlo. También vale para hostigar al enemigo. Entra en modo "waypoints" (dejando pulsada la tecla Z) y dale dos ordenes: atacar a un enemigo y luego huir hacia una zona segura . Así saldrá corriendo tan pronto como haya controlado a la unidad seleccionada y será más difícil que lo maten. Úsalo contra barcos; puede flotar sobre el agua.

NUEVAS UNIDADES Y ESTRUCTURAS DE LOS ALIADOS



Soldado Guardián: su problema es que es muy lento en sus desplazamientos. Usa un IFV para llevarlo de un sitio a otro.





SEAL y Tanya: aparentemente, los SEALS y Tanya comparten las mismas habilidades: pueden nadar, abatir rápidamente a la infantería y dinamitar edificios. Pero Tanya es ahora una unidad única, con todo lo que eso conlleva: es inmune al control mental, no puede ser aplastada por tanques, y se cura automáticamente sin necesidad de alcanzar el grado de veterano o elite. Además, Tanya ha ganado una nueva habilidad que no tienen los SEAL: dinamitar unidades.

Tanque Robot y Centro de control de robots: el tanque robot es algo más débil que el tanque Grizzly, pero puede flotar por el agua y es inmune al control mental. Si el centro de control de robots pierde energía y se desactivan mientras estaban flotando por el agua, se hundirán.



Fortaleza de batalla: similar al IFV en el sentido de que sus habilidades cambian con las unidades de infantería que lleva dentro.
Puede llevar hasta cinco unidades. Una combinación muy completa con esta unidad es meter un SEAL (para abatir infantería), un cronolegionario (para neutralizar un edificio defensivo) y tres soldados guardianes (para combatir tanques y unidades aéreas). Máxima precaución con el control mental, porque entonces se pierde no sólo la fortaleza, sino todas las unidades que lleva dentro.

En multijugador, puedes destruir un solar de construcción con cinco harriers, siempre y cuando el enemigo no haya construido todavía defensas antiaéreas

NUEVAS UNIDADES Y ESTRUCTURAS DE LOS SOVIÉTICOS



Boris: el equivalente a Tanya no puede nadar, pero tiene una ventaja muy importante: dinamitar edificios a distancia mediante ataques aéreos. Esta habilidad tiene un alcance muy grande (ninguna estructura defensiva, salvo el gran cañón francés, puede responder a este ataque).



Helicóptero de asedio: no olvides que cuando no está desplegado, el helicóptero de asedio puede ametrallar a unidades enemigas desde el aire, exactamente igual que el Nighthawk aliado.
Una vez que se le ordena aterrizar en un punto , tarda un poco en desplegar su cañón, así que es preferible acompañarlo de una escolta para evitar que lo destruyan antes de que le dé tiempo a empezar a bombardear al enemigo.
Además, cuando está en el suelo es susceptible al control mental y al ataque del magnetrón.



Búnker de batalla: El punto flaco del búnker de batalla es su relativamente corto alcance. Con todo, se trata de una excelente opción, a tener muy en cuenta, para proteger los oil derricks y la base en los inicios del juego, siempre que se le acompañe de defensa antiaérea contra harriers y coheteros.



Planta industrial: Aunque el ejército soviético ha perdido los tanques de clonación, esta maravillosa estructura suple con creces esa falta. Gracias a ella, el precio de los vehículos se abarata hasta en un 25 por ciento. Obviamente, Iraq (desolador iraquí) y Cuba (terrorista) han perdido atractivo con esta sustitución, mientras que Rusia (tanque tesla) y Libia (camión de demolición) salen ganando enormemente.



La valla metálica sería un obstáculo insalvable para Tanya de no ser por esos barriles explosivos que hay tan cerca.



Manda un destacamento de tanques prisma a la retaguardia de la base y destruye edificios. No ataques las tropas que protegen la entrada al sur.



Durante el ataque kamikaze, manda tus tropas a este punto, lejos de los cañones gattling. Basta con que sobrevivan dos o tres tanques Mirage.

LAS CAMPAÑAS

La campaña aliada

MISIÓN 1: Time lapse
Captura cuatro centrales de energía escoltando a los ingenieros con tanques. Mientras, contruye IFVs. Luego destruye los barcos enemigos con los cañones grandes y defiéndete de los misiles con los IFVs. Haz que Tanya nade hasta la isla del norte y ábrete paso destruyendo al barril exposivo para después dinamitar el dominador psíquico.

MISIÓN 2: Hollywood and vain
Construye soldados G.I. y soldados guardianes para defender la base (mete a los G.I. en los edificios colindantes). Ponte a construir tanques prisma en masa y úsalos para tomar el aeropuerto al oeste. Luego destruye los molinillos, uno por uno. Por último, construye y utiliza la cronosfera para mandar un destacamento de tanques prisma a la retaguardia de la base de Yuri en la colina y destrúyela desde dentro.

MISIÓN 3: Power play
Manda soldados G.I. a la torre para revelar el mapa. Desencadena la tormenta en la base deYuri. Mueve las tropas al norte para que no les pille el misil nuclear. Construye francotiradores. Libera el edificio de Massivesoft y, cuando lleguen refuerzos, lanza un ataque kamikaze contra el silo de misiles con todas tus tropas, usando a los francotiradores para neutralizar a los clones de Yuri por el camino.

MISIÓN 4: Tomb Raided
Construye nidos de ametralladoras alrededor de la base. Lleva a Tanya y dos ingenieros con el helicóptero al este y aterriza dentro del recinto de los oil derricks. Haz que Tanya dinamite a los tanques y elimine a la infantería que hay allí. Conquista los oil derricks con los ingenieros y construye defensas. Lleva a Tanya de vuelta a la base con el helicóptero. Haz que Tanya nade hasta la pirámide y dispara al barril para abrir brecha. Dinamita los biorreactores que hay dentro. Lleva tu ejército por el puente que hay al este, al norte del recinto de los oil derricks, hasta la base de Yuri para destruirla.

La agente Tanya está interpretada por la encantadora Kari Wurher, mientras que a Yuri le da vida el genial Udo Kier. Son las dos estrellas de las escenas cinemáticas de «Red Alert 2»



MISIÓN 5: Clones down under
Haz soldados G.I. y mételos rápidamente en los edificios que rodean la base para defenderla. Haz algún ingeniero para reparar los edificios en caso de apuro. No construyas barcos, la flota inicial basta para acabar con los boomer. Construye tanques prisma en masa y destruye el mapa.

MISIÓN 6: Trick or treaty
Al noreste hay tres oil derricks, captúralos cuanto antes. Usa un tanque para romper las vallas que impiden el paso a los ingenieros. Construye abundantes soldados G.I. y mételos en tantos edificios como puedas. Pon un ingeniero junto al parlamento para repararlo en caso de apuro. Luego construye soldados guardianes y coheteros. Con esto bastará para repeler el primer ataque. Destruye los boomer con los refuerzos soviéticos y haz tanques prismapara arrasar la base de Yuri.

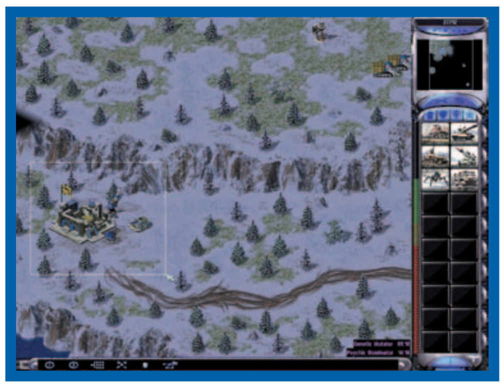
MISIÓN 7: Brain dead
Construye bunkers de batalla para defender las entradas del este y el oeste de la base. Captura los edificios técnicos del norte y el oeste. No construyas el radar hasta que no estés satisfecho con las defensas (que deben incluir cañones flak). Cuando construyas el radar, llegarán las tropas aliadas para establecer su base al sur. Defiéndela con bunkers de batalla y construye cinco centrales de mando de las fuerzas aereas y 20 harriers. Tras construir un “spy satellite uplink”, lleva los harriers a la isla que hay al este de la base soviética, y luego todo recto al sur para destruir el mutador genético. Hazlos volver por el mismo camino. Repón los harriers perdidos y repite la jugada para destruir el dominador psíquico. Construye tanques robot en masa para aniquilar la base de Yuri.



Ametralla desde el aire todas las unidades que estén cercanas al punto de aterrizaje. Tanya puede dinamitar los tanques Lasher.



Trata de meter soldados G.I. en tantos edificios como puedas, pero este que ves en la imagen es el más importante de todos.



Esta “machine shop” que se encuentra al oeste es el edificio técnico más importante del presente escenario. Tenlo muy en cuenta.



Boris puede destruir sin mayores problemas el dominador psíquico a larga distancia, sin necesidad de reventar los barriles cercanos.



Los V3 pueden destruir muy fácilmente el laboratorio de Einstein con sólo apuntar a los barriles explosivos más cercanos...



Basta con que Boris consiga lanzar uno de sus ataques aéreos contra el "Psychic Beacon" para, de este modo, liberar la base.

La campaña soviética

Misión 1: Time Shift
Una misión muy sencilla. Sigue las instrucciones al pie de la letra y la completarás sin problemas.

Misión 2: Deja Vu
Apunta a los bidones explosivos de los tres puestos fronterizos con los lanzamisiles V3 y las destruirás. Luego reúne a tus tropas en el norte y llévalas al oeste, evitando la base del centro, y luego al sur, hacia el laboratorio de Einstein. Dispara los misiles V3 a unos bidones explosivos que hay junto al laboratorio para destruirlo. Luego apunta con los V3 a la cronosfera y atácala con tus tropas, ignorando todo lo demás.

Misión 3: Brain Wash
Sube a Boris al transporte anfibio. Lleva al transporte hacia el oeste por el río y luego al norte. Destruye el "psychic beacon" con uno de los airstrikes de Boris. Ponte a construir tanques. Sube a Boris y a Tanya a un flak trak o a dos IFVs, reune todas las tropas que tengas y llévalas al suroeste. Destruye el molinillo que hay por el camino. Luego ve al norte y, antes de cruzar el puente hacia la base de Boris, tráete los tanques que te haya dado tiempo a construir. Una vez en el otro lado, usa los tanques para abrir una brecha en el muro de la base de Yuri. Haz que Tanya y Boris se cuelen por la brecha, pero antes manda a los tanques en un ataque suicida contra la base de Yuri. (Tus tropas deben ser destruidas durante este ataque para que no caigan víctimas del dominador psíquico).
Usa los airstrikes de Boris para destruir los biorreactores y el dominador psíquico.

Misión 4: Romanov on the run
Despliega la base y construye bunkers de batalla para defenderla. Toma el oil derrick del norte y pon una ametralladora y un búnker para defenderlo. Construye camiones lanzamisiles V3 y destruye la base del norte al amparo del búnker. Construye también un ejército de tanques Rhino y algunos perros de escolta. Lleva los tanques y los V3 hacia el centro y destruye los edificios. Para destruir los cañones gattling, concentra los disparos de los camiones lanzamisiles V3 en uno cada vez, y haz que disparen simultáneamente.
Luego avanza hacia la base del aeropuerto y destrúyela con los misiles V3 (pon delante a los tanques Rhino y a los tres desoladores iraquíes que deberían haber llegado como refuerzo). Cuando consideres que la base ya es lo suficientemente segura, lleva los tanques hacia el este para encontrar a Romanov y escóltalo al aeropuerto.

Con «Yuri's Revenge» la infantería ha ganado muchos enteros, de ahí la renovada importancia del francotirador británico en las partidas multijugador



Misión 5: Escape velocity
Desembarca en la isla que queda más al sur y toma los tres oil derricks (rompe las vallas con los tanques). Construye tres búnkers junto al que está más al oeste. Luego construye tu base y haz helicópteros de asedio en masa. Usa los helicópteros y su cañón de artillería para abrirte paso por la base de Yuri hasta el puerto de submarinos.

Misión 6: To the moon
Ve al este y despliega la base sobre terreno llano. Monta algunas defensas (ametralladoras y cañones flak) y crea un ejército de astronautas gastando todo el dinero restante.
Usa los astronautas para arrasar las tres bases de Yuri, una por una. Durante el ataque, concentra el fuego en las unidades antiaéreas, luego destruye los biorreactores.

Misión 7: Head Games
Tus primeras prioridades son construir defensas y destruir los molinillos al este y al oeste. Refuerza también tus defensas y construye un silo de misiles. El siguiente paso es destruir los dos "Psychic Beacons" con dos lanzamientos nucleares, para de este modo liberar las bases soviética y aliada, en ese orden. Yuri usará entonces armas de destrucción masiva, así que simplemente reconstruye lo que destruya. Construye tanques robot en masa y ataca la fortaleza de Yuri.

G.P.H.



Los V3 disparan sus cohetes contra los edificios y los desoladores iraquíes aguardan para matar a los soldados que salen de ellos.



Tres bunkers en esta posición es todo lo que se necesita para defender la base de cualquier ataque inesperado del enemigo.



Lanza un ataque kamikaze, desde ambos lados, directamente contra la fortaleza de Yuri, ignorando todo lo demás.

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

JUEGOS

TRAMPOSOS EN INTERNET



DELTA FORCE

Hola amigos. Soy un gran seguidor de la saga «Delta Force» a la que juego habitualmente a través de Internet, pero últimamente se ha vuelto imposible jugar ya que es rara la partida en la que no se cuela un "cheater" y amarga la vida al resto de participantes que sólo queremos pasarlo bien.
Me gustaría poder decirle a todos los "cheaters" que la diversión del juego no sólo radica en matar y fastidiar a la gente, sino también en tener que trabajártelo y en competir cara a cara con los buenos jugadores de verdad. Por favor, que alguien ponga un remedio.

Jose Vicente Llabata (e-mail)

No es ésta la primera carta que nos llega quejándose de este problema y aunque es cierto que no hay mucho que podamos hacer, quizás a base de la repetición de estas protestas los tramposos lleguen a concienciarse de lo inadecuado de sus acciones. No obstante, como eso es a todas luces bastante improbable, insistiremos una vez más que la solución más sencilla, aunque no la más satisfactoria, es jugar exclusivamente con personas de tu confianza. Sabemos que tal cosa no siempre es posible y que parte del atractivo del juego online es poder practicarlo con gente de todos los rincones del mundo, pero al mismo tiempo es inevitable que entre un grupo tan inmenso de gente la haya de todas las condiciones, incluyendo, por supuesto, a los tramposos.

LAMENTOS POR DINAMIC

Me gustaría saber si son ciertos los comentarios que circulan en algunos lugares acerca de que Dinamic Multimedia ha quebrado y va a dejar de producir productos tales como «PC Fútbol», del que me considero un auténtico fan y sin el que no podría vivir.
Me gustaría que aportaseis algún tipo de información sobre este hecho, ya que Dinamic no actualiza información ni pone nada en su página oficial de Internet.

Sergio Sanbainto (e-mail)

He leído en Internet que Dinamic Multimedia va a desaparecer. ¿Es eso cierto? Mi juego favorito es «PC Futbol» y, si desaparece Dinamic, ¿no volverá a salir al mercado como cada Navidad, en las que nos tienen acostumbrados a una nueva entrega del juego? ¿Y qué pasará con los usuarios de «La Prisión»?

Sergio (e-mail)

Hola, amigos. Soy programador aficionado de juegos, un sueño que muchos como yo compartimos y que el pasado lunes 24 de septiembre sufrió un duro golpe con el cierre de Dinamic Multimedia (...) Dinamic era una de las escasas empresas españolas productoras de videojuegos y también distribuía programas de otros grupos. Parece ser que el difícil mercado español hizo que ésta quebrara, y eso es un duro golpe para todos nosotros. Digamos que la caída de Dinamic ha producido en nuestro sueño un boquete tan grande como el de la capa de ozono (...)
Os agradecería que hicierais un reportaje sobre la historia de Dinamic Multimedia. Creo que se merecen, por lo menos, eso. Y me gustaría saber qué pasara con los juegos de Dinamic y qué será de los grupos que trabajaban para ella. Me gustaría saber qué repercusiones tendrá (aparte del duro golpe de moral que para nosotros significa, claro).

Lessman Gorka Suárez García (Madrid)

Muchos aficionados nos escriben para expresar su consternación por la desaparición de Dinamic Multimedia y para preguntar por el incierto futuro sus productos más renombrados. Efectivamente, Dinamic Multimedia cesó sus actividades el pasado mes de septiembre. Así lo hizo saber en un comunicado de prensa remitido a los medios especializados, y del que nos hicimos eco en nuestro anterior número. Por supuesto, el cierre de la compañía ha motivado la desconexión de sus servidores y la no actualización de su página web. La mayoría de los proyectos vigentes de la empresa han sido cancelados, aunque aún podréis encontrar algunos títulos del catálogo de Dinamic en determinados puntos de venta. En lo referente a «PC Fútbol», hay que decir que la empresa estaba inmersa en el desarrollo de una nueva edición cuando sobrevino el desastre y que, actualmente, se está negociando con otras compañías la posibilidad de hacerse cargo de la licencia. A día de hoy no sabemos si el juego llegará a editarse o no, pero no desesperéis, fanáticos de «PC Fútbol», que aún existen posibilidades de que aparezca, aunque quizá no igual que siempre.
Los usuarios de «La Prisión» no tendrán ese problema, ya que CryoNetworks compró la licencia y activará los servidores en breve plazo.

REVISTA

ARCADES 3D

Escribo este mail para protestar por una opinión aparecida en el nº 81 de vuestra revista, concretamente en el reportaje sobre la "Historia de los Arcades 3D", dónde se dice (y cito textualmente): "Nintendo 64 sorprendió con varios arcades de perspectiva subjetiva como «GoldenEye 007» (1997) y «Perfect Dark» (2000), meros clónicos de «Duke Nukem 3D", pero aderezados con el toque de genialidad que sólo una compañía tan especial como Rare puede dar."
¿Toque de genialidad? Estos dos juegos supusieron un antes y un después en el mundo de los FPS. Antes de «GoldenEye 007» nunca se había hablado de un "simulador de espionaje", nunca antes en un juego en primera persona se había visto un rifle de francotirador con zoom, nunca antes se había visto en un shooter el tener que cumplir misiones tales cómo proteger a un personaje, etc... «GoldenEye» revolucionó el mundo de los FPS y «Perfect Dark» ha llevado los logros de su antecesor al máximo. Comparar estos juegos con «Duke Nukem 3D» es, simplemente, descabellado.
Esto me lleva a otro tema, parece (por algún motivo que desconozco) que los videojuegos aparecidos para Nintendo 64 son infravalorados sistemáticamente. Vuestra revista analiza videojuegos de PSX o PSOne, una consola (que sin querer desmerecer sus logros) está ya muy explotada y tiene un nivel gráfico mucho más bajo que sus competidoras.
En cambio pocas veces aparece analizado un juego de N64 (el último fue «The Legend of Zelda: Majora's Mask», si no recuerdo mal). Sin embargo, aparecen títulos de una elevada calidad para esta plataforma, cómo el mismo «Perfect Dark» o «Donkey Kong 64», por ejemplo, pero estos títulos no aparecen en la revista y merecen estar entre títulos cómo «Alone in the Dark», «Escape From Monkey Island» o «Project Eden».

J.A. Fontàs (Girona)

Antes de contestar esta carta hay que dejar claro la diferencia entre lo que son opiniones personales y lo que son hechos históricos documentados. Las primeras son totalmente subjetivas y cada cual es muy libre de tener la suya, pero sobre los segundos no cabe discusión posible. Así, cuando en tu carta dices que "«GoldenEye 007» y «Perfect Dark» supusieron un antes y un después en el mundo de los FPS", estás expresando tu opinión que, como tal, es perfectamente defendible, aunque no coincida al cien por cien con los criterios de la mayoría del público ni de la crítica. Igualmente, puedes opinar que ambos juegos son incomparables a «Duke Nukem 3D», y una vez más se trata de una opinión totalmente respetable, aunque, de nuevo, discutible. Lo que sin embargo es un hecho es que mucho antes del rifle de «Goldeneye», «MDK» ya había presentado un modo francotirador totalmente funcional y que, de hecho, «Duke Nukem 3D» sí que introdujo en su momento montones de elementos que no se habían visto antes, como por ejemplo elementos rompibles en el escenario o la posibilidad de volar con la ayuda de un jetpack.
En cuanto a los análisis publicados, nuestra política es analizar todos aquellos juegos que por un motivo u otro puedan tener interés para nuestros lectores, pero siempre teniendo en cuenta que Micromanía esta centrada alrededor del mundo del PC, de forma que a pesar de que esporádicamente analicemos títulos de consola es comprensible que algunos juegos como los que mencionas, se queden fuera de la revista por cuestiones de actualidad o espacio.

¿DVDMANÍA?

Os escribo para saber si tenéis intención de sacar el DVD de juegos en vez del CD de juegos. Ya estoy aburrido de estar metiendo 2 CDs que tienen cuatro juegos cada uno, mientras que en el DVD en cambio te entran todos los que quieres y más. Acabo de venir de Inglaterra y allí todas las revistas del estilo de Micromanía aparecen en dos formatos y al MISMO PRECIO. No sé para qué me compré el DVD ya que en España no hay nada más que las películas y dentro de poco todas serán en VCD (MPEG4). ¡A ver si aprendemos de las revistas extranjeras que para algo están!

Naky (e-mail)

Antes que nada queremos solidarizarnos con tu pesar. Comprendemos que la tarea ímproba de introducir dos CDs en la unidad sería infinitamente más llevadera si lo que tuvieras que introducir fuera un único DVD y que, con ello, el ahorro en tiempo sería monumental.
Desgraciadamente nos permitimos hacerte notar que ese cambio supondría un incremento realmente alto de precio en la revista con el que, seguramente, muy pocos lectores estarían de acuerdo. Es cierto que en Inglaterra, como mencionas, muchas revistas se publican en dos versiones diferentes, pero quizá lo que no advertiste es que el precio de ambas, al cambio, suele oscilar alrededor de las 1 500 pesetas o más. O sea, que no se trata de vender el DVD al precio del CD, sino el CD al precio del DVD, ¿te sigue pareciendo tan buena idea?
En cuanto a lo apropiado de tu inversión en un lector de DVD, bueno, te podemos asegurar que el DVD entendido como un formato de vídeo tiene una muy larga vida por delante.

*Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **HOBBY PRESS • MICROMANÍA**. C/ Pedro Teixeira, 8, 5ª Planta - 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CARTAS AL DIRECTOR**.*
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Por Santiago Erice

GLITTER



Para mayor gloria de Mariah Carey

Todo en "Glitter" está pensado para el lucimiento de Mariah Carey, una de esas mega estrellas del pop de atractivo ombligo, voz de múltiples registros y música intercambiable, que tanto brillan en épocas de crisis como la actual. Ella es la luz que ilumina las cámaras dirigidas por el debutante Vondie Curtis Hall, ella justifica la presencia de otros actores (al menos, sus nombres aparecen en los créditos de la película), ella muestra sus polifacéticas virtudes artísticas (canta, baila, habla, muestra sus encantos lo suficiente para que nos imaginemos lo demás) y, en definitiva, como dice el subtítulo, ella es "todo lo que brilla".

El debut cinematográfico de Mariah Carey cuenta con un guión mil veces contado (chica con talento que se convierte en cantante de éxito), actualizado con elementos para darle el toque de modernidad: conflicto amoroso entre el famoso en decadencia y la prota, las amigas de toda la vida... y, por supuesto, una colección de canciones destinadas al top ten de las radio fórmula del uno al otro confín del mundo globalizado.

TRAINING DAY



Polis corruptos

En "Training Day", una de polis corruptos, la primera sorpresa es encontrarse a Denzel Washington fuera de sus habituales papeles políticamente correctos; en esta ocasión, va de veterano agente de narcóticos nada respetuoso con las leyes (por utilizar una terminología suave). La réplica se la da un novato recién entrado en el cuerpo (Ethan Hawke) dispuesto a combatir la delincuencia (sin importarle que ésta se halle a uno u otro lado de la ley).Dirigido por Antoine Fuqua (el de la trepidante y violenta "Asesinos de reemplazo"), "Training Day" es un thriller de suspense y acción cuyos personajes huyen del esquema de buenos y malos que habitualmente protagonizan las películas en las que aparecen narcotraficantes. Con la gran urbe como fondo del drama, muestra unas calles peligrosas, inquietantes y realistas, donde los personajes cruzan sin aspavientos la línea que separa los buenos de los malos.

YOGHOURT DAZE



You're the best

Con el álbum "You´re the best", el trío madrileño Yoghourt Daze (J. Tello al bajo, Daniel de las Heras a la voz y a la guitarra, y Roberto Lozano a la batería) ha iniciado su relación discográfica con Loli Jackson, el sello utilizado por Dover para apoyar a los grupos que les gustan a las hermanas Llanos y compañía.

Con un espíritu más sobrio que en los anteriores trabajos del grupo, esta nueva colección de canciones de Yoghourt Daze, también interpretada en inglés, suena más a rock, aunque no olvide las muy variadas influencias manifestadas en álbumes anteriores (desde el pop más clásico hasta bases funk).

ARI





La flecha

Ari, Arianna Puello, lleva camino de convertirse en la cara femenina más popular del hip hop nacional. Ha aparecido en películas como "Shacky Carmine" o "Mi dulce"; actuado en directo en países como Chile, Francia o Alemania, entre otros; y colaborado musicalmente con algunos de los más destacados representantes del "movimiento" en nuestro país (Swy, Frank T).

Con dos discos grandes en su carrera ("Gancho Perfecto" y el reciente "La Fecha") y algún maxi de éxito ("El tentempié"), Ari, o Arianna Puello, ha formado parte de diversas formaciones que no consiguieron destacar fuera de los círculos del hip hop. La historia cambió cuando asumió individualmente la responsabilidad artística: la voz y el rostro de esta mujer, poco a poco, han dejado de ser iconos para iniciados.

JASON X

El terror no acaba ni en el siglo XXV



El viejo Jason tiene más vidas que los gatos, éstos se han quedado en siete y el tipo de la máscara va ya por la décima desde que supiéramos de sus andanzas un Viernes, 13. Y para colmo, lo sufrirán hasta en el siglo XXV, cuando la Tierra sea un mundo inhabitable, y una pandilla de ingenuos arqueólogos despierte de su letargo al monstruo, tan terrorífico como siempre.

Sin duda, los guionistas saben qué inventar para que nos compremos grandes bolsas de palomitas antes de entrar en el cine.

Como en las tres anteriores entregas de la serie, Kane Hodder es quien se pone en la piel de Jason; acompañado en el reparto por habituales del cine fantástico y/o de terror como Lexa Doig ("Flash Gordon"), Jonathan Potts ("Resurrection") o Lisa Ryder (sí, por increíble que parezca, es la chica de la serie de televisión "El coche fantástico"). En la dirección encontramos a James Isaac, un tipo más conocido en la industria de Hollywood por su trabajo con efectos especiales.

ATLANTIS. EL IMPERIO PERDIDO



Dibujos animados de la Disney

Unas Navidades sin llevar a los más pequeños al cine no son unas Navidades como dios manda, y para conservar la tradición, llega a las pantallas españolas "Atlantis. El imperio perdido", la nueva película de animación estrenada por la factoría Disney. En esta ocasión, la gran fábrica de cuentos por excelencia, ha puesto a sus dibujantes a trabajar en la leyenda de la Atlántida, en cuya búsqueda se embarcan un arqueólogo, un multimillonario y un marino. Un viejo manuscrito es la llave que llevará a los protagonistas a correr mil y una aventuras en busca del mítico continente que un día muy lejano fue engullido por las aguas oceánicas.

THE FORSAKEN



Los vampiros de "The Forsaken", los malditos vampiros del desierto, no se parecen al conde Drácula de Bram Stoker, pero las víctimas que caen en sus garras también sufren problemas de sangre. Han cambiado los lúgubres castillos de Transilvania por las ardientes arenas del desierto, acechan en las autopistas y no en bosques tenebrosos. Pueden aparecer en cualquier momento y son como tú y como yo, aunque más sexys (en el cine es más sexy cualquiera). Después de ver la película de J. S. Cardone, los espectadores se lo pensarán dos veces antes de permitir que un autoestopista monte en su vehículo. En el coche de Sean subieron un cazavampiros y la chica de sus sueños, y terminó en una carrera contra el tiempo para salvar su sangre y enfrentado a poderosos enemigos inmortales. Con Kean Smith, Brendan Fehr, Izabella Miko, Phina Oruche y Alexis Thorpe en los principales papeles, "The Forsaken" propone hora y media de tensión, acción, suspense chicos y chicas guapas, y, por supuesto, análisis de sangre.

Chupasangres guapos en la autopista

FITO & FITIPALDIS



CEDIDA POR DOS DIMENSIONES

Los sueños locos

"Los sueños locos" se titula la nueva entrega discográfica de Fito & Fitipaldis, formación convertida ya en la media naranja musical de Platero y Tu, por aquello de la repetición de los protagonistas. Y junto a ellos, algún ilustre colaborador como Rosendo, con quien el grupo recrea el clásico de Leño "Mientras tanto".

Si en Platero y Tú las canciones de Fito Cabrales se adornan de sonidos duros, cuando se reproducen por los instrumentos de Fitipaldis adquieren la fisonomía del rock and roll y blues en sus vertientes más clásicas. No pierden ese aire de melodía melancólica tan característico del compositor y cantante, pero se dejan escuchar mejor en espacios y ante aforos más reducidos.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

EL REGALO DE LAS PROXIMAS NAVIDADES

En unas declaraciones (que siendo muy, pero que muy comedidos, podríamos clasificar como increíbles, aunque os damos nuestra palabra de que son totalmente ciertas), el presidente de Sony, Kunitake Ando, ha afirmado que la aparición de Xbox podría introducir un cambio el tradicional ciclo vital de las consolas reduciéndolo de cinco a tres años y que, por lo tanto, podría obligarles a presentar PlayStation 3 dos años antes de lo previsto… Bien, si ya habéis conseguido contener la sorpresa o, en el caso de más de uno, directamente la risa, vamos a ponernos un poco más serios para, teniendo en cuenta que PlayStation 2 apareció en Japón en marzo de 2000, intentar imaginarnos la cara que se les debe haber quedado a todos aquellos que se gastaron hace cuatro días más de 75 000 pesetas y ahora les dicen que a su consola le queda poco más de un año de vida. En fin, esperemos que todo esto no sea más que un "calentón" de Sony ante la aparición de Xbox.



PUBLICIDADES ALTERNATIVAS

Una de las imágenes más simpáticas que hemos visto este mes en los anuncios publicitarios de medio mundo ha sido este anuncio del juego de PS2 «Airblade» en el que nuestro personaje, montado en un monopatín volador, ha de realizar todo tipo de cabriolas, saltando incluso por encima de los edificios. Por si todavía no le acabáis de ver la gracia a la cosa, os aclararemos que el señor de la foto es Sir Isaac Newton y que el texto que lo acompaña expresa sin ningún lugar a dudas su descontento por las posibilidades expuestas en el juego. Seguramente debe estar pensando algo así como "¿Y para esto descubrí yo la Ley de la Gravedad?"



EL SECTOR VA BIEN

Según un informe hecho público por la Business Communications Company, el mercado de software, videoconsolas y periféricos ha movido a lo largo de este año la friolera de 28 800 millones dólares (unos 5.3 billones de pesetas). Esta buena noticia resulta aun más positiva al compararla con las cifras de este mismo concepto para el año pasado en el que "sólo" se alcanzaron los 18 000 millones de dólares (unos 3.3 billones de pesetas). Ambos valores no indican que, si bien es cierto que el mercado atraviesa un momento delicado, el sector en general continúa creciendo a buen ritmo, y eso, debería significar cada vez más y mejores juegos. Para completar esta optimista previsión el mismo informe pronostica que esta tendencia alcista continuará hasta llegar a su cénit en 2003 con 35 800 millones dólares (unos 6.6 billones de pesetas), antes de que la naturaleza cíclica del mundo de los negocios haga que la tendencia vaya a la baja durante un tiempo.

FORMIDABLE

La noticia alegre de este mes es que dos compañías con una fortísima tradición en el desarrollo de juegos para consola han decidido apoyar de manera firme y sin titubeos al PC como plataforma de videojuegos. La primera de ellas, Capcom, acaba de anunciar la creación de una división que se dedicará exclusivamente a los juegos de PC. Entre sus funciones estarán distribuir juegos europeos y americanos en Japón, exportar a PC parte de su repertorio para consola, comenzando por los títulos «Mega Man x5» y «Dino Crisis 2», así como desarrollar juegos específicamente para PC. La segunda de estas compañías es Sega, que además de continuar, a través de Empire, con las conversiones de sus títulos de Dreamcast, en concreto «Virtua Tennis» y «Crazy Taxi», también ha anunciado la formación de una alianza con Microsoft para la distribución de sus productos en Norteamérica.

Se trata sin duda de síntomas que nos hablan de la buena salud del PC como plataforma de videojuegos y que, en medio de una época de recortes y cierres, merecen sin duda ser celebrados.

NO ESTÁ EL HORNO PARA BOLLOS

Que la situación internacional es muy delicada no es algo que vayamos a descubrir nosotros a estas alturas, y sin embargo parece que los responsables de marketing de Eidos no debían andar muy enterados cuando recientemente lanzaron una campaña publicitaria consistente en mandar a miles de teléfonos móviles de Reino Unido el mensaje "Por favor, preséntese inmediatamente en su centro de reclutamiento local para su segundo periodo de servicio. «Commandos 2», es más real que la vida real, hoy a la venta presentado por Eidos." Al parecer este mensaje ha dado un buen susto a más de uno e incluso un militar en la reserva ha presentado una queja a las autoridades alegando que el mensaje puede perturbar seriamente a los que lo reciben. En fin, aun reconociendo que el anuncio no era demasiado oportuno, no deja de ser curioso que se prohiba la publicidad de un juego bélico precisamente cuando basta con asomarse a cualquier telediario para ver escenas militares de primera mano. Suponemos que éstas deben de ser menos "perturbadoras" que el mensaje de un móvil.



¿Qué… podemos esperar del fascinante pero hasta el momento ultrasecreto proyecto de rodar una película inspirada en «Half-Life»?

¿Cómo… funcionará el nuevo servidor europeo de «EverQuest», recién inaugurado?

¿Por qué… el híbrido de GameCube y DVD fabricado por Panasonic no va a ser comercializado fuera de las fronteras de Japón?

¿Qué… horribles y maravillosas criaturas podemos esperar en la próxima continuación de «Ultima Online», «Lord Blackthorn's Revenge», ahora que se ha unido al equipo de diseño el mismísimo Todd McFarlane, creador de Spawn?

¿Cuántos… suspiros de alivio habrán lanzado los poseedores de la malograda consola Dreamcast al saber que Sega ha confirmado oficialmente el desarrollo de «Shenmue III»?

¿QUÉ HE HECHO YO PARA MERECER ESTO?

JUEGOS INCONCLUSOS

Hace un par de días compré en una tienda «Commandos 2» pero me ha sido imposible hacerlo funcionar correctamente. Tras comprobar que mi problema también lo sufren muchos usuarios, me puse en contacto con el servicio técnico de Proein y, la verdad, llegué a la conclusión de que no tenían ni idea de cómo solucionarme los problemas y que por ello me contestaban con evasivas, pero eso sí, sin admitir que el problema es del propio juego. ¿La solución? He realizado una copia de mi propio juego crackeada con un parche pirata y la sorpresa es que me funciona perfectamente. Mi conclusión es que si no quieren inducir a la piratería deberían ser más profesionales y dar los juegos por acabados sólo cuando no les queden dudas de que no vayan a dar tantos problemas a los usuarios.
Mario (e–mail)

Vayamos por partes, porque la carta de Mario da para muchos análisis. Con respecto a tus quejas, efectivamente son numerosas las



cartas de lectores que nos han llegado expresando su indignación por los muchos problemas que está dando «Commandos 2». Consultados a este respecto, desde Proein reconocen estos problemas y para solucionarlos han colocado un parche de 4 MB en su página web que, según nos aseguran, soluciona todos los problemas del juego. Admitiendo que este parche sea la solución de todos los problemas, algo que todavía está por comprobar, sí es cierto que últimamente se está produciendo un alarmante aumento en el número de juegos que salen a la venta con problemas y que, posteriormente, requieren que el usuario se descargue uno o varios parches, a veces de tamaño realmente



grande. Desde aquí exhortamos a las compañías para que demuestren un poco más de respeto por aquellos que compran sus juegos y que, de una vez por todas, se aseguren de que sus programas están libres de errores antes de ponerlos a la venta, porque si no, ¿para qué sirven las fases de beta testing?
Otro asunto completamente distinto, y en el que casi no merece la pena ni entrar, es utilizar estos problemas para intentar justificar la piratería, porque, como hemos dicho una y mil veces, la piratería no es justificable por problemas como éste, ¿o acaso cuando se nos estropea el coche en vez de llevarlo al taller a que lo arreglen robamos el primero que se cruza por la calle? Pues eso.



LAMENTABLE

Continuando con la aciaga racha que llevamos ya bastante tiempo sufriendo, este mes hemos de lamentar una vez más el cierre de una compañía de videojuegos, y aunque una noticia así siempre resulta triste, aún lo es más cuando la compañía en cuestión es un referente clásico del sector y tiene a sus espaldas un historial de nada menos que 23 años. Hablamos, como muchos de vosotros ya sabréis, de la japonesa SNK que, tras varios intentos para solucionar sus problemas financieros, finalmente ha tenido que declararse en bancarrota y cesar sus actividades.
SNK es responsable del desarrollo de varias consolas portátiles, como la NeoGeo Pocket o la NeoGeo Pocket Color, pero es especialmente famosa por sus plataformas recreativas así como por los juegos desarrollados para éstas y sus adaptaciones a diferentes consolas. Títulos como «Psycho Soldier», «Ikari Warriors», «Fatal Fury», «The King of Fighters», «Samurai Shodown» o «Metal Slug» permanecerán en la memoria de todos los aficionados durante mucho, mucho tiempo. Vaya desde aquí nuestra despedida y nuestro agradecimiento por tantos años de diversión.

Humor

por Ventura y Nieto



Hace 10 años...



La portada de aquel lejano número 45 estaba protagonizada de manera espectacular por una impresionante imagen de Robocop, el policía cibernético que llegaba a nuestras páginas en la tercera entrega de su particular serie de juegos. A pesar de que la película correspondiente no llegó a estrenarse en nuestro país el juego tuvo una calurosa acogida por sus revolucionarios, para la época, motor y sistema de juego. Igualmente, también los entrañables Lemmings (aquellos hombrecillos con el pelo verde) volvían a nuestros ordenadores mediante el título «Oh No! More Lemmings!», del que os ofrecíamos un resumen y unos útiles consejos para completar los niveles más difíciles de la secuela de aquella saga inolvidable.
Además, también os ofrecíamos todos los mapas y descripciones necesarios en una completa guía, para llegar hasta el final de dos videoaventuras muy diferentes, pero ambas, sin duda, estupendas a su estilo, «El Inmortal» y «Space Ace II».

Pool of Radiance

JDR / Stormfront Studios / Ubi Soft

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): SO: Windows 95/98/ME • CPU: Pentium II 400 MHz (Pentim III 500 MHz) • RAM: 64 MB (128 MB) • HD: 350 MB • Vídeo: Aceleradora 3D con 16 MB compatible Direct3D (32 MB) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles

Los seguidores de los JDR recordarán el primer «Pool of Radiance», que marcó un punto de inflexión por su magnífica ambientación. Esta continuación se sitúa una década después de la destrucción del estanque que provocaba la perversión de todo aquel que se acercase a él. Ahora, nuevos estanques han aparecido y tú deberás actuar para destruirlos todos. En la demo habréis de escoger a uno de los cuatro personajes disponibles y poneros manos a la obra en vuestra misión de destrucción. Está completamente en inglés.

Arcade / Plataformas / In Utero / Ubi Soft

Evil Twin



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): SO: Windows 95/98/ME • CPU: Pentium II 400 MHz (Pentium III 600 MHz) • RAM: 64 MB (128 MB) • HD: 150 MB • Vídeo: Aceleradora 3D con 8 MB Compatible Direct 3D (32 MB) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Este juego requiere la utilización de un pad de control

Una perfecta recreación de un plataformas 3D es lo que nos propone «Evil Twin: Cyprien´s Chronicles». En la demo encarnaréis a Cyprien, un niño que se adentra en un mundo de sueños para rescatar a sus amigos prisioneros. Cyprien sólo va armado con un tirachinas, que a pesar de lo que pueda parecer a priori, será más que suficiente para acabar con los molestos insectos de este mundo. La versión final cuenta con muchos niveles, pero en la demo podréis decubrir cómo es el juego a lo largo de tres de ellos.
Para ir pasando de uno a otro tendréis que cumplir los objetivos de cada uno de ellos. La demo se encuentra en inglés, aunque la versión final que se distribuye en nuestro país está en castellano.

Dune

Acción / Aventura / Widescreen Games / Cryo Interactive

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS):
SO: Windows 95/98/ME/2000 • CPU: Pentium III 500 MHz • RAM: 64MB (128 MB) • HD: 150 MB • Vídeo: Aceleradora 3D con 16 MB compatible Direct3D (32 MB) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0a (incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Ratón: Vistas
Enter: Acción
Botón izq.: Disparar
Botón dcha.: Apuntar

Muchos conoceréis el clásico de ciencia ficción que con este nombre fue llevado posteriormente a la pantalla. Ahora le toca el turno al PC, que transforma la novela y posterior serie televisiva en un juego de acción/aventura que comienza cuando Paul Atreides se estrella junto a su madre en el desierto de Arrakis. A partir de aquí el jugador encarnando a Paul ganarse la confianza de los fremen y vengar así la muerte de su padre. La demo permite jugar los primeros niveles del juego en inglés aunque la versión que estará próximamente en nuestro país estará en castellano.

Master Rallye

Velocidad / Arcade / Steel Monkeys Ltd / Cryo Interactive

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS):
SO: Windows 95/98/ME • CPU: Pentium II 450 MHz • RAM: 64 MB (128 MB) • HD: 197 MB • Vídeo: Aceleradora 3D con 16 MB (32MB) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (DirectX 8.0a incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

A/Z: Acelerar / Frenar
Cursor izq./dcha: Izquierda / Derecha
H: Freno de mano
V: Cambiar cámara

«Master Rallye» te sumerge de lleno en el mundo de la velocidad campo a través. Muy al estilo «Paris-Dakar Rally», las carreras de este nuevo producto, que próximamente lanzará Cryo en nuestro país, estarán envueltas en barro, piedras y árboles. En la demo podremos disfrutar de una carrera, escogiendo entre dos circuitos diferentes ubicados en Italia y Francia. Podremos escoger entre tener otros oponentes en pista o ir solos durante el recorrido. Aunque en la demo sólo hay dos vehículos, en la versión final tendremos un amplio abanico de posibilidades.

Rally Trophy

Arcade / Bugbear / JoWood / Zeta Multimedia

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS):
SO: Windows 95/98/ME/2000 • CPU: Pentium II 300 MHz (Pentium III 650 MHz) • RAM: 64 MB (128 MB) • HD: 71 MB • Vídeo: Aceleradora 3D con 8 MB (32 MB) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (DirectX 8.0a incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Cursor arriba / abajo: Acelerar / Frenar
Cursor izq. / dcha.: Izquierda / Derecha
Espacio: Freno de mano
J: Liftar
C: Cambiar cámara

Conducir modelos tan legendarios como el Ford Cortina, el Fiat 600 o el Mini Cooper estará en breve al alcance de cualquiera con sólo jugar con «Rally Trophy». Para comprobar el novedoso motor gráfico desarrollado por Bugbear, este mes incluimos una demo en la que a los mandos de un Mini rojo podréis disputar una carrera contrarreloj en un circuito ruso. Aunque la demo está en inglés el juego en nuestro país saldrá doblado y traducido.

NHL 2002

Deportivo / E.A. Sports / Electronic Arts

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS):
SO: Windows 95/98/ME/2000 • CPU: Pentium II 300 MHz (Pentium II 400 MHz) • RAM: 32 MB (64 MB) • HD: 100 MB • Vídeo: Tarjeta gráfica compatible Direct3D con 16 MB (32 MB) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0a (incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

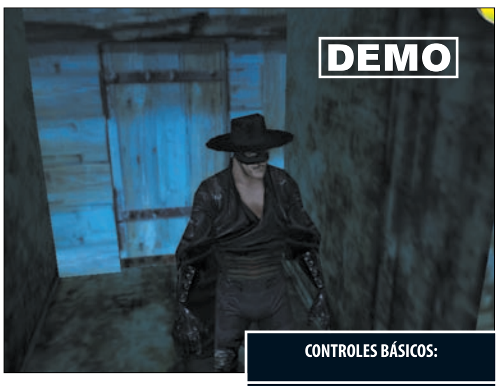
- Cursores: Movimiento
- Espacio: Disparo
- X: Correr
- C: Pase
- Z: Agredir

Como cada año, la NHL no podía faltar a su cita con los aficionados proporcionando horas de buen juego. La nueva versión 2002 ofrece numerosas novedades con respecto a las anteriores entregas. La demo os permitirá jugar tres tiempos de un partido entre Colorado y Pittsburg. El control es bien sencillo, bastan cuatro teclas para dominar al rival y manejando a cualquiera de los dos equipos podréis hacer disfrutar del espectáculo a quienes se dan cita en las gradas. La demo se encuentra en inglés.

La sombra del Zorro

Acción / Aventura / In Utero / Cryo Interactive

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS):
SO: Windows 95/98/ME • CPU: Pentium II 400 MHz (Pentium III 600 MHz) • RAM: 64 MB (128 MB) • HD: 150 MB • Vídeo: Aceleradora 3D con 8 MB compatible DirectX3D (32 MB) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (DirectX 8.0a incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

- Cursores: Movimiento
- Enter: Acción
- Espacio: Menú
- Botón izq.: Silbar
- Botón dcha.: Primera persona

¿Quién no conoce a estas alturas a uno de los grandes mitos de la televisión y el cine? Además hay que tener en cuenta que en la versión cinematográfica el personaje estaba encarnado por el español Antonio Banderas. La particularidad del sistema de lucha nos transporta por momentos a las consolas, ya que para ganar un combate habrá que efectuar de forma exacta con los cursores los movimientos que nos indica el juego. La demo permite jugar una misión del juego en inglés. El producto final estará en castellano.

Deportivo / E.A. Sports / Electronic Arts

Fifa 2002



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS):
SO: Windows 95/98/ME/2000 • CPU: Pentium 200 MHz • RAM: 32 MB (64 MB) • HD: Funciona desde CD • Vídeo: Aceleradora 3D con 4 MB compatible Direct3D (16 MB) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0a (incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

- Cursores: Movimiento
- D: Disparo
- S: Pase bajo
- A: Pase alto
- W: Correr

Por fin comienza la temporada en el PC. Ya estábamos ansiosos los seguidores de este popular deporte, que con la llegada de esta nueva versión de «FIFA» vemos culminada nuestra espera. La versión que se ha presentado este año trae muchas mejoras con respecto a sus antecesoras. La demo que incluimos en el CD permite jugar el primer tiempo de un partido de la Premier League Inglesa. Los campeones de los últimos años, Manchester United y Arsenal, ponen todo su potencial ofensivo al servicio de los espectadores que verán a jugadores de la talla de David Beckham. La demo está en inglés pero en nuestro país el juego está en castellano.

MULTIMEDIA

Max Payne

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.02. A partir de ahora durante las transiciones de carga de la partida no veremos los iconos del escritorio ni el reloj de Windows, además de evitar que en ocasiones el programa salte de forma temporal al escritorio sin justificación.

Cycling Manager

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.06. Con él se han solucionado los problemas de actualización de datos después de algunas etapas. Además mejora el código evitando la caída excesiva de rendimiento que sufrían los ciclistas tras terminar una etapa de montaña.

Project Eden

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.01. Los arreglos principales se corresponden sobre todo con el multijugador, ya que se ha corregido el error que provocaba que apareciera una pantalla negra tras unirse a una partida en red. Los clientes de GameSpy encontrarán ahora sesiones de juego. Los problemas de sincronización en multijugador tras recuperar una partida salvada han desaparecido. También se han solucionado los cuelgues que se producían antes de la escena de vídeo del nivel de Skytran y las partidas se salvarán correctamente.

Codename: Outbreak

Actualiza el juego a la versión 1.0. y arregla algunos bugs de juego. Las escenas de vídeo ya no se verán al conectarse desde la línea de comandos o desde GameSpy. Habrá más capacidad de texto en la línea de chat. Los cuelgues producidos cuando sonaban muchos sonidos simultáneamente también han sido eliminados, al igual que los problemas con las pistas de audio. La IA del juego ha sido mejorada evitando algunos conflictos y se ha aumentado la estabilidad del mismo. Los menús de armadura y armamento también han sufrido retoques.

Commandos 2: Men of Courage

Este archivo no modifica el número de versión del juego. Se han solucionado los problemas de incompatibilidad del sistema anticopia con algunas unidades de DVD y CD-ROM. Los cuelgues y salidas al escritorio han desaparecido. También corrige algunos fallos gráficos que aparecen en ciertas escenas.

Paris Dakar Rally

Actualiza el juego a la versión 1.02. Con él se ha dado soporte para la tecnología EAX de Creative además de para las tarjetas gráficas Voodoo 3. Además se han corregido diversos errores de programación encontrados durante el desarrollo del juego.

Throne of Darkness

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.1. Con él se han solucionado los problemas encontrados al moverse por el buscador de partidas de WON. Además se podrá jugar al juego aun a pesar de disponer de un firewall en tu conexión a internet. No aparecerán con tanta frecuencia los mensajes de error al unirse a una partida en red. Se da un mayor soporte para los ordenadores con varios sistemas de conexión a redes y para los jugadores que utilizan módem.

Arcanum

Actualiza el juego a la versión 1074. A partir de ahora no se perderán objetos del inventario cuando se salven las partidas. El límite de experiencia inicialmente fijado en 50 ha sido eliminado. Además se han solucionado problemas de jugabilidad y de programación.

Rogue Spear: Black Thorn

Acción / Estrategia / Red Storm / Ubi Soft

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME/2000 • CPU: Pentium II 300 MHz • RAM: 64 MB (128 MB) • HD: 160 MB • Vídeo: Aceleradora 3D con 16 MB compatible Direct3D) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 6.0 (DirectX 8.0 a incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

W / S / D /: Movimiento
Ratón: Vistas
Botón izq.: Disparo
U: Menú de órdenes

Estrategia, acción y táctica militar se dan cita en un título ya famoso y de sobra conocido entre los asiduos al género. Una vez más habremos de ponernos el traje de camuflaje y junto con un equipo de soldados profesionales enfrentarnos a todo un ejercito de terroristas a lo largo de diferentes misiones. La táctica y planificación del ataque serán vitales para el éxito de la operación.
En la demo podréis jugar una misión en la que habréis de rescatar a los rehenes, además de capturar al jefe de los terroristas y eliminar al soldado de la torreta de vigilancia. Además podréis escoger distintos sistemas de juego sobre la misión lo que hará cambiar los objetivos de la misma.
El modo multijugador también se encuentra disponible por lo que podréis jugar en red con/contra otros jugadores. Se encuentra completamente en inglés.







Estrategia / Stainless Steel Studios / Havas Interactive

Empire Earth

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS):
SO: Windows 95/98/ME/2000/XP • CPU: Pentium II 350 MHz (Pentium III 600 MHz recomendado) • RAM: 64 MB (128 MB rec.) • HD: 110 MB • Vídeo: Aceleradora 3D con 8 MB (32 MB rec.) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0a (incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles

La estrategia inunda nuestro PC. Bien podría ser éste el titular de lo que se nos viene encima en los últimos tiempos. Sin ir más lejos este segundo CD de Micromanía está dedicado exclusivamente al género de la estrategia.
La demo de este genial título que este mes podréis encontrar en el CD permite jugar cuatro útiles tutoriales, además de dos misiones encuadradas dentro de dos campañas bien distintas. Dicen que en la variedad está el gusto, por eso en «Empire Earth» podremos recorrer la Historia a lo largo de 500 000 años nada menos. La primera misión transcurre en el medievo, y la segunda en los albores de la raza humana: la prehistoria. La demo se encuentra en inglés.

The Nations

Estrategia / JoWood/ Zeta Multimedia

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS):
SO: Windows 95/98/ME • CPU: Pentium II 350 MHz • RAM: 32 MB (64 MB) • HD: 85 MB • Vídeo: Aceleradora 3D con 8 MB (16 MB) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (DirectX 8.0a incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles.

Zeta Multimedia por medio de JoWood parece volcada en el mundo de los videojuegos, de tal forma que son varios los últimos lanzamientos que la compañía prepara para esta plataforma. La estrategia es el género elegido para este nuevo título, que bajo el nombre de «The Nations» promete horas de entretenimiento. En él, encarnado el papel de rey, tendremos el dominio de una tribu a la que habrá que ir poco a poco haciendo crecer como civilización. Enseñarles, construir, darles trabajo a cambio de recoger recursos necesarios para la vida.
En la demo podréis jugar dos misiones tutoriales; en una de ellas en la que aprenderéis a construir edificios y en la otra os enseñarán a conseguir los recursos. Está en inglés.

Myth III: The Wolf Age

Estrategia / Mumbo Jumbo/ Gathering of Developers / Proein

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS):
SO: Windows 95/98/ME • CPU: Pentium II 400 MHz RAM: 95 MB (128 MB) • HD: 95 MB • Vídeo: Aceleradora 3D compatible OpenGL • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (DirectX 8.0a incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles.

En las anteriores entregas de la saga «Myth» se hacía referencia a las grandes batallas del pasado. Ahora ha llegado el momento de librar dichas batallas.
En la demo podréis jugar exclusivamente en el modo multijugador, en uno de los mapas específicos. Podréis hacerlo a través de gamespy o en red local. Pueden conectarse al mismo tiempo hasta dieciseis jugadores y podrás probar siete de los catorce modos de juego diferentes. En la versión final podrás disfrutar de veinticinco niveles diferentes y más de treinta unidades.
La demo que os ofrecemos se encuentra completamente en inglés, pero la versión final del juego distribuida en nuestro país está traducida al castellano a nivel de textos.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Etherlords

Estrategia / Nival Entertainment / Fishtank Interactive

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS):
• SO: Windows 95/98/ME/2000 • CPU: Pentium II 300 MHz (Pentium III 550 MHz) • RAM: 64 MB (128 MB) • HD: 160 MB • Vídeo: Aceleradora 3D con 8 MB (32 MB) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 7.0 (DirectX 8.0a incluidas en el CD)



DEMO

CONTROLES BÁSICOS:

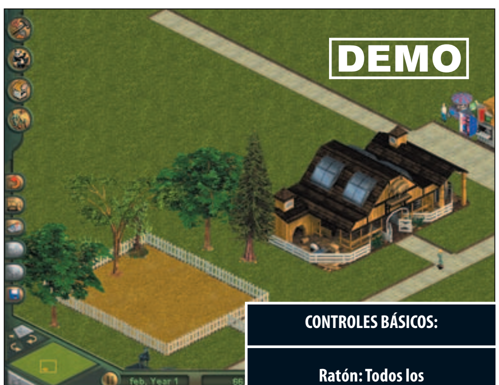
Ratón: Todos los controles disponibles

«Etherlords» es un juego de estrategia 3D por turnos en el que las luchas frente a frente, con la utilización de la magia, es el argumento central del juego.
En la demo podréis participar en duelos en modo multijugador o contra el ordenador escogiendo entre dos de las cuatro razas que estarán disponibles en la versión final del título. La demo se encuentra en inglés y aun no hay noticias fiables de si el título saldrá traducido a nuestro idioma.

Zoo Tycoon

Estrategia / Blue Fang Games / Microsoft

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS):
SO: Windows 95/98/ME/2000/XP • CPU: Pentium 233 MHz • RAM: 32 MB (128 MB) • HD: 31 MB • Vídeo: SVGA con 4 MB • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0a (incluidas en el CD)



DEMO

CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles

«Zoo Tycoon» es un juego de gestión en el que tendremos que dirigir la construcción y explotación de un zoo. El programa presenta unos gráficos cuidados, que harán las delicias de todos los amantes de los animales. En la demo que encontraréis en el CD podréis jugar un tutorial que os irá enseñando el funcionamiento de la interfaz del juego y además dispondréis de un escenario en modo libre sin límite de tiempo de juego. La demo está en inglés pero la versión comercializada en nuestro país está en castellano.

Estrategia / Reality Pump / JoWood / Zeta Multimedia

DEMO

World War III. Black Gold



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): SO: Windows 95/98/ME • CPU: Pentium II 300 MHz (Pentium III 700 MHz) • RAM: 32 MB (128 MB) • HD: 150 MB • Vídeo: Aceleradora 3D con 8 MB (32 MB) • Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (DirectX 8.0a incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles

Ningún estratega puede faltar a su cita en una guerra ficticia en la que la combinación de gestión de recursos y estrategia militar son la mezcla ideal para no verse sorprendido por las fuerzas enemigas. Repartido en tres grandes zonas de la geografía planetaria, las batallas pueden sucederse en terreno americano, iraquí o ruso. Sin embargo en la demo que os ofrecemos en exclusiva en nuestro CD, sólo podréis jugar dos misiones en terreno americano. Además podréis jugar en el modo skirmish, lo que os permitirá entrar en acción desde el principio. La demo se encuentra en inglés aunque la versión que se comercializará en nuestro país está traducida.

ESPECIALES

Emperor: Battle for Dune



En nuestra sección de Demos Jugables podéis disfrutar de los últimos títulos de la estrategia, sin embargo no nos olvidamos de otros títulos como «Emperor». Con el editor de mapas que incluimos en el CD podréis diseñar todo tipo de terrenos. Antes de poneros manos a la obra, conviene leer el manual que encontraréis en la carpeta \Editor de MAPAS DE EMPEROR\.



Operation Flashpoint



El crecimiento de «Operation Flashpoint» es imparable. Sus creadores han decidido que la larga lista de jugadores de este título tengan nuevos retos a su disposición. En este caso Micromanía os ofrece el tercer pack de expansión, en el que además de cuatro nuevos vehículos y tres armas podréis disfrutar de otras dos misiones para un solo jugador y cinco en modo multijugador.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad



PUNTO DE MIRA

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

El mes que viene llega al mercado interncional uno de los juegos de acción más esperados de los últimos tiempos. Id Software y Gray Matter han echado el resto para traer de nuevo el clásico a la vida. Descúbrelo todo sobre el juego de las Navidades en un análisis exhaustivo del mismo.



PUNTO DE MIRA

BATTLE REALMS

Por fin está disponible la versión en castellano de un juego de estrategia tan cuidado y atractivo como pocas veces habrás visto. El mes que viene te damos su veredicto.



PATAS ARRIBA

PROJECT EDEN

El futuro no era tan halagüeño como lo pintaban, pero con ayuda de este Patas Arriba te será un poco más llevadero.

Y, además, todas las secciones habituales de la revista, noticias, avances, previews, trucos, guías y mucho, mucho más

NOTA DE LA REDACCIÓN: Micromanía se reserva la posibilidad de cambiar alguno o todos los contenidos anteriores, en virtud de la actualidad de la revista y sus contenidos.



PREVIEW

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

La guerra en toda su crudeza aparece ante nuestros ojos en este "tour de force" que verá la luz el próximo mes de febrero. Aquí podrás saber antes que nadie como será.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad